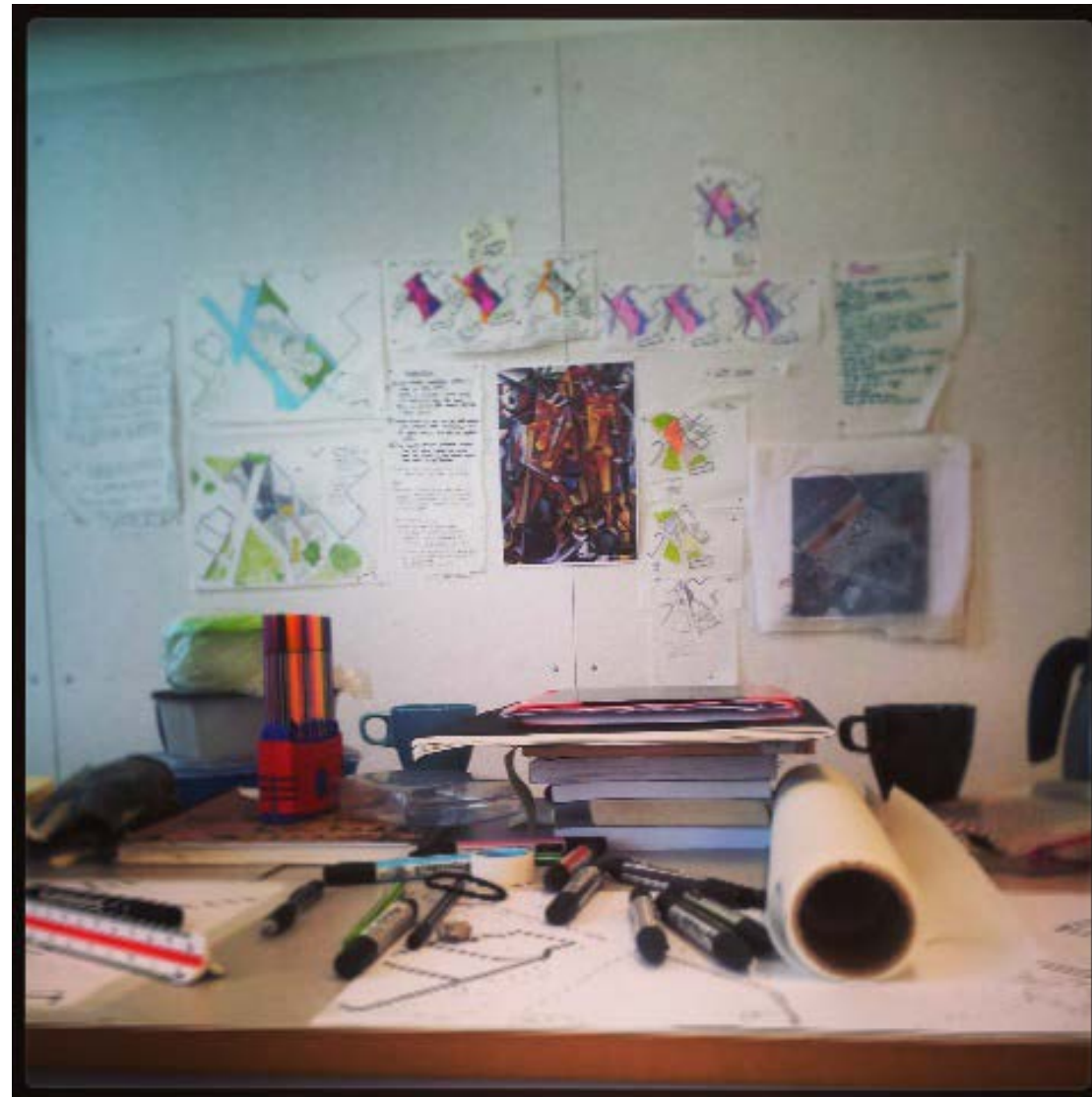


Abstrakt till konkret

En undersökning av gestaltningsprocessen från koncept till förslag



Amanda Söderman och Hedvig Sack

Titel: Abstrakt till konkret - En undersökning av gestaltningsprocessen från koncept till förslag
Engelsk titel: From Abstract to Concrete - A Study of the Design Process from Concept to Design
© Amanda Söderman & Hedvig Sack
Handledare: Ylva Dahlman, SLU, institutionen för stad och land
Examinator: Ulla Myhr, SLU, institutionen för stad och land
SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur
Omfattning: 15 hp
Nivå: Grundnivå G2E
Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur
Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna
Nyckelord: bärande idé/central idea, designprocessen/designprocess, gestaltning/design, koncept/concept, reflektion-i-handling/reflecting-in-action
Omslagsbild: *Ögonblicksfoto av A och Bs gestaltningsprocess*. Foto: Hedvig Sack, tillstånd av Hedvig Sack.
Publiceringsår: 2015
Publiceringsort: Uppsala
Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

Abstract

This paper is a study of concept through design. Concepts, or central ideas, are commonly used in artistic professions, landscape architecture among others, and is used as an aid in creative production. Though it is an important tool and a large part of the design process the term concept is often a vague notion. How does it translate into a design and what does it bring to the design process? We consider it important to increase the understanding of concepts and how they are used. In this paper we have therefore studied what happens in the design process when a concept turns in to a design. By producing a design, using a concept, and documenting the whole process we are able to follow our own and the concept’s development. The resulting material has been divided in to a series of sketches and a description of the process, where the series of events of the conceptual process are reported. Our sketches show the importance and form a concept can achieve in a design. In the analysis of the process a series of phenomena which are important in the conceptual development are recorded. In the general analysis of the process we have noted how the conceptual work can be divided into three stages where different phenomena are present. In the first stage we search for an *idiom* that correlates with the chosen concept, but *false tracks* and *defining* are other phenomena that appear. In the second stage we work to a higher level of detail with stronger *design nodes* and *further processing* of sketches. In the third stage the specific design is developed. Other phenomena we find present and affecting the conceptual process are *time*, *steering*, *associations*, *repetitions* and *flashbacks*. In the concluding discussion the phenomenons and their impact on the conceptual process are discussed.

Sammanfattning

I det här arbetet undersöks begreppet koncept genom en gestaltning. Koncept är bärande idéer och vanligt förekommande inom de konstnärliga yrkena, bland annat inom landskapsarkitekturen, och används som ett hjälpmedel vid skapande. Trots att det är ett viktigt arbetsredskap och en stor del av den gestaltande processen är koncept ett ofta oklart begrepp. Hur översätts det i en gestaltning och vad tillför det? Vi anser att det är viktigt att öka förståelsen av koncept och hur det används. Vi har därför i detta arbete undersökt vad som händer under en gestaltningsprocess när ett koncept blir till ett förslag. Genom att göra en gestaltning av ett koncept och dokumentera hela processen i en arbetsbok kan vi följa oss själva och den bärande idén i utvecklingen. Det resulterande materialet har delats upp i en bildserie av skisser och en processbeskrivning där händelseförloppet under arbetet redovisas. Våra skisser visar på den vikt och form ett koncept kan få i en gestaltning och i en analys av processbeskrivningen uppmärksammas ett antal fenomen som är viktiga i konceptutvecklingen. Vi har i den allmänna analysen av processen noterat hur det konceptuella arbetet delas upp i tre etapper där olika fenomen förekommer. I den första etappen letar vi framförallt efter ett *formspråk* som hänger ihop med konceptet, men *blindspår* och *definieringar* av konceptet är andra fenomen som förekommer. I den andra etappen arbetar vi på en högre detaljeringsgrad med starkare *designnoder* och mer *vidarearbetning* av skisser. I den tredje etappen utvecklas visionsförslaget. Andra fenomen som förekommer och påverkar den konceptuella utvecklingen finner vi vara *tiden*, *styrning*, *associationer*, *upprepningar* och *tillbakablickar*. I den avslutande diskussionen behandlas dessa fenomen, och deras inverkan på konceptprocessen.

Innehåll

Introduktion.....	5
Bakgrund	5
Konceptet och platsen.....	6
Syfte och fråga	6
Avgränsningar	7
Metod.....	7
Förstudie	7
Arbetsgång/process	7
Redovisning.....	7
Resultat	8
Konceptskisser	9
Programskisser	13
forts. Konceptskisser.....	14
Timskisser	14
Blomman, Räven och Giraffen	16
forts. Timskisser och Programskiss	17
forts. Timskisser och Liljanskisser	18
Sammanfattande analys	21
Fenomen	21
Diskussion	22
Fenomen	23
Metod.....	24
Sammanfattning	24
Referenser.....	25

Introduktion

Inom de konstnärliga yrkena, där landskapsarkitektur ingår, används ofta koncept som ett hjälpmedel vid skapande och gestaltning. Koncept är kanske det viktigaste arbetsredskapet i gestaltningsprocessen (Filor 1994, s. 129). Bryan Lawson, arkitekt och psykolog, beskriver koncept som en ensam bärande idé, som inte bara hjälper till att starta designprocessen utan som också finns med genom hela processen och som är något att förhålla sig till. Denna bärande idé kan ibland bli så viktig för designern att det blir något nära på heligt och något man strävar att jobba mot hela tiden (Lawson 2005, ss. 189-191).

Gestalttningsprocessen som helhet har vi funnit väl dokumenterad, men koncept och hur gestaltare använder sig av koncept verkar vara en mindre undersökt aspekt. Konceptets vikt för den moderna landskapsarkitekten har under vår utbildning på landskapsarkitektprogrammet på Ultuna poängterats kontinuerligt. Vi upplever därför att koncept och hur koncept används behöver utredas vidare för att öka förståelsen för arbetsredskapet.

Vi kommer i detta arbete att undersöka koncept, och mer specifikt vad som händer under gestaltningsprocessen när ett koncept blir till ett gestaltningsförslag. Syftet med detta är att genom ett exempel skapa en ökad förståelse av att använda koncept som ett arbetsredskap.

Bakgrund

Alltför ofta beskrivs eller föreställs gestaltningsprocessen som ett linjärt förlopp, med ett antal etapper som prydligt följer på varandra - inventering, analys, koncept och slutlig gestaltning. På så sätt förenklas en komplex process där alla dessa delar påverkar och interagerar med varandra (Filor 1991, s. 8). Landskapsarkitekten Seamus Filor beskriver istället förloppet som cirkulärt; som ett hjul som kan rulla både framåt och bakåt beroende på om ett projekt behöver fortskrida eller utvärderas och kontrolleras bakåt mot annan information innan det kan föras vidare. Han ser koncept som ett ideal, en idé som ger de ursprungliga ramarna för gestaltningen och som sätter igång den cirkulära processen. Konceptet testas därefter kontinuerligt mot platsens förutsättningar, program och användares önskemål. Filor ser testandet av konceptet som något ytterst viktigt, och att det inledande konceptet bara ska ses som ett första steg i processen, någonting som sedan kommer att förändras (Filor 1991, s. 8).

En annan syn på koncept förmedlas i en doktorsavhandling från 1998 av Ulf Janson vid Chalmers tekniska högskola. I avhandlingen genomförs undersökningar av arkitekten Jan Gezelius arbetsprocess i ett antal projekt. Ulf Janson kom i denna studie fram till att de drivande föreställningarna, de bärande idéerna i gestaltningsprocesserna, inte bara alstrar uppstarten av processen såsom Filor anser. I samt-

liga fall av Jan Gezelius projekt var de bärande idéerna verksamma genom hela förloppet och konceptet kunde i vissa projekt påverkas av, och i sin tur förändras tillsammans med processen. Janson fann att koncepten är den genererande kraften i en gestaltningsprocess, men att de under arbetets gång kan ersättas med en annan bärande idé (Janson 1998, ss. 186-187). Arkitekten Ian Ritchie uttrycker sin uppfattning om den bärande idéns vikt för processen i en intervju med Lawson för Lawsons bok *Design in mind* (Lawson 1994 se Lawson 2005, s. 192):

Unless there is enough power and energy in this generative concept, you will actually not produce a very good result... It's the thing that nourishes, that keeps you, you know every time you get bored or fed up or whatever, you can go back and get an injection from it, and the strength of that idea is fundamental. It has to carry an enormous amount of energy. (Lawson 1994 se Lawson 2005, s. 192)

Andras erfarenheter har visat att konceptet inte alltid behöver vara uppenbart i början av processen. Richard MacCormacs designprocess under arbetet med Fitzwilliam Colleges kapell i Cambridge är ett exempel på detta. Tidigt fick altarrummet en rund form utan att han visste varifrån formen kom. Det var först längre in i processen, när projektteamet började se till detaljerna, som de förstod att kapellet var som ett fartyg. Konceptet återspeglades sedan i bland annat materialval och form (Lawson 2005, ss. 192-194).

Alla designers känner inte att det är nödvändigt att använda sig av koncept som hjälpmedel. Arkitekten Eva Jiricna menar i en intervju med Bryan Lawson att gestaltningsprocessen inte är abstrakt, utan att arkitektur är ett väldigt konkret yrke. Hon anser att den abstrakta och mer filosofiska tolkningen av hur en gestaltningsprocess går till är falsk, och vad som egentligen händer i processen är att man får en idé, men inte en konceptuell eller filosofisk idé (Lawson 2005, ss. 163-164).

Reflektion-i-handling och kunskap-i-handling

Vad händer under den gestaltande och konceptuella processen? Donald Schön var professor inom Urban Studies på Massachusetts Institute of Technology. I boken *The Reflective Practitioner* har han undersökt hur fem yrkesgrupper, däribland en arkitekt, tänker när de arbetar med problemlösning. Reflektion-i-handling är Schöns sätt att förklara de spontana, intuitiva handlingar som utförs när kunskap praktiseras (Schön 1983, s. 49). Det är en typ av problemlösning som kräver att du utför en handling och att handlingen i sig är en typ av undersökning eller reflektion över ett problem. Han konstaterar också att det finns en typ av kunnande som ofta är svårt att definiera och förklara; det sitter i händerna, i den ordning vi väljer att göra saker, och i vår fingertoppskänsla för det vi är kunniga i. Kunnandet ligger alltså i själva handlingen och Schön kallar denna kompetens för kunskap-i-handling. Reflektion-i-handling är alltså ett undersökande sätt att testa ett problem, kunskap-i-handling är den kompetens och

skicklighet som testandet kräver (Schön 1983, ss. 49-50).

Även om den underliggande basen, för den kunskap som praktiseras, är vetenskaplig är utövaren beroende av sin igenkänning, beslutsförmåga och skicklighet när denne använder sig av sin kunskap (Schön 1983, s. 50). Reflektion- och kunskap-i-handling hör ofta samman med att utövaren reflekterar över vad denne håller på med samtidigt som handlingen utförs (Schön 1983, s. 50). På det sättet ifrågasätts handlingen och potentialen för att identifiera, reflektera över och rekonstruera handlingen ökar. Det är med denna färdighet som utövaren kan hantera komplexa eller osäkra situationer (Schön 1983, s. 50).

Tillbaka-tänkande-design

En viktig del i reflektion-i-handling är förmågan att anpassa sig, och att rätta sina handlingar efter den unika situationen, eller bilda sig nya teorier allteftersom de gamla visar sig vara felaktiga (Schön 1983, ss. 56-58). Detta beror på att varje gång ett problem testas och sedan omformuleras efter den nya förståelsen kan också en ny teori bildas. Ett till synes olösligt problem kan omformuleras och den nya inramningen kan i sin tur skapa nya möjliga lösningar (Schön 1983, s. 63). Responsen till detta kallar Schön, i arkitektens fall, tillbaka-tänkande-design, alltså när arkitekten testar en teori med pennan och sedan anpassar sina fortsatta handlingar efter hur teorin håller mot ritningen och vilka dess konsekvenser blir (Schön 1983, s. 79). I en bra designprocess är, enligt Schön, denna process reflekterande och utvecklande. Utövaren reflekterar-i-handling, som respons på ritningen, angående problemsättningen, strategierna för handling eller problemets innebörd (Schön 1983, s. 79). Varje val får därför konsekvenser för det slutgiltiga resultatet, konsekvenser som följer med och påverkar processen, och varje sådant val blir därför enligt Schön en designnod. En designnod är ett beslut som påverkar hela det efterföljande resultatet och om ett annat beslut hade tagits hade det fått helt andra konsekvenser (Schön 1983, s. 100).

Gestaltarens repertoar

Eftersom att varje problem är unikt, kan inte heller en standardlösning användas (Schön 1983, s. 129). Dennes skicklighet vid problemlösningen ligger i förmågan att välja och sortera bland stora mängder information, att se vart en viss väg skulle kunna leda samt att uppmärksamma flera saker parallellt ur olika synvinklar (Schön 1983, s. 130). Basen till de lösningar som utövaren ser är dennes repertoar av exempel, bilder, förståelse och handlingar, alltså: den erfarenhet som utövaren har tillgänglig för förståelse och handling (Schön 1983, s. 138). I detta får Schön stöd av Lawson (Lawson 2005, s. 159) som anser att det är underförstått att en designer oftast inte ger sig in i ett gestaltningsprojekt och börjar gestalta på ett vitt ark, *tabula rasa*. Designern har ett bagage med sig med åsikter, idéer och tankar som påverkar gestaltningens slutresultat, ibland medvetet och ibland omedvetet (Lawson 2005, s. 159).

Reflektion-i-handling som metod i gestaltningsprocessen

När en handling utförs bara för att se vad resultatet blir, utan några förutsägelser eller förväntningar, kallas det för ett undersökande experiment (Schön 1983, s. 145). Det är den sökande lekfulla akten med vilken vi får en känsla för saker och ting, genom vilken vi finner om det finns något som kan undersökas vidare (Schön 1983, s. 145). När vi istället utför en handling i det direkta syftet att få något specifikt att hända kallar Schön det för åtgärds-testande experiment (Schön 1983, s. 146). Resultatet av åtgärden utvärderas, och handlingen får antingen kvarstå eller dras tillbaka om konsekvenserna blir för stora (Schön 1983, s. 146). Hypotes-testning innebär att en hypotes får tävla med ett antal andra tills en visar sig vara mer korrekt än de övriga (Schön 1983, s. 146). Reflektion-i-handling innehåller alla dessa tre typer av experiment (Schön 1983, s. 147).

En av de större skillnader som finns mellan reflektion-i-handling och kontrollerade experiment, såsom experiment utförda i ett laboratorium, är att utövaren kan göra sin hypotes sann genom att ändra problemsättningen tills hypotesen stämmer. Schön (1983, s. 149) exemplifierar detta med en arkitekt som gräver ur en slänt där några hus ska placeras. Han anpassar omständigheterna istället för att göra om husens geometri, som från början inte gick ihop med den kluriga sluttningen. Detta görs för att han har sett ett värde i husens geometriska form. I ett objektivt experiment skulle husen och sluttningen inte passa ihop och placeringen förkastas men arkitekten väljer i exemplet istället att förändra sluttningen så att geometrin kan bibehållas. I ett kontrollerat experiment är det meningen att den som undersöker problemet ska vara objektiv och distanserad till resultatet, och inte låta det påverkas av sina egna åsikter. I ett sådant experiment försöker också den som undersöker hela tiden att motbevisa sin hypotes. Arkitekten i exemplet strävar istället efter visa sin hypotes sann (1983, s. 149).

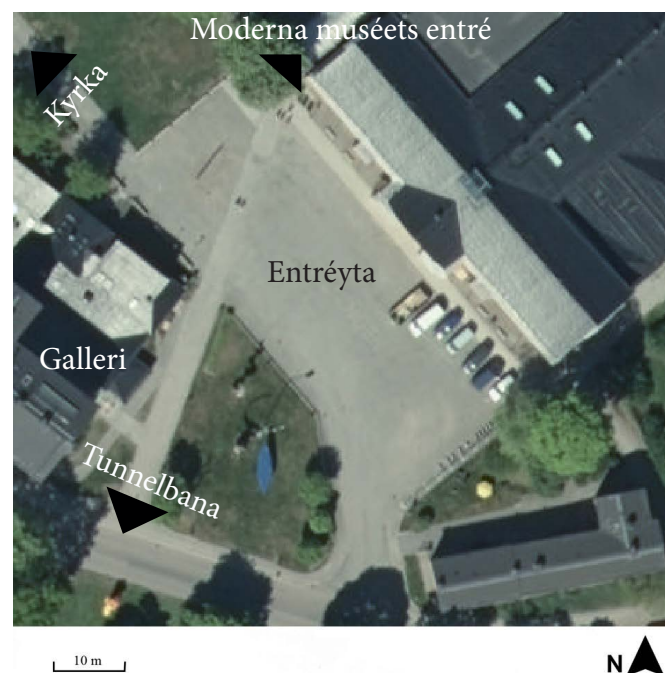
Trots detta kan inte situationen manipuleras helt. Undersökningen kan göra motstånd mot förändringarna eller ge oväntade sidoeffekter (Schön 1983, s. 150). Utövaren kan då tvingas gå tillbaka och omvärdera sin hypotes, i det tidigare fallet med arkitekten skulle husen då exempelvis ritas om eller placeras någon annanstans. Den som undersöker måste förhålla sig öppen för möjligheten att situationen inte ska falla in i dess önsknings samtidigt som det eftersträvas. Utövaren är själv en del i situationen som undersöks och förstår den genom att försöka förändra den (Schön 1983, ss. 150-153).

Sammanfattning

I denna bakgrund har vi sett att det finns ett flertal teorier kring koncept och dess funktion i en gestaltningsprocess. Janson och Lawsons undersökningar pekar främst på konceptets vikt genom hela gestaltningsprocessen medan Filor ger konceptet en mer underordnad roll som startpunkt. Schön för ett komplext resonemang angående vad som händer i designprocessen och hur själva utförandet är centralt i



Bilden visar Lyubov Popovas målning *Composition with figures* från 1913. Konstverket hänger på The State Tretyakov Gallery i Moskva.



Ortofoto över Moderna Muséets entréyta i Stockholm.
© Lantmäteriet, i2014/764

undersökningen av ett problem.

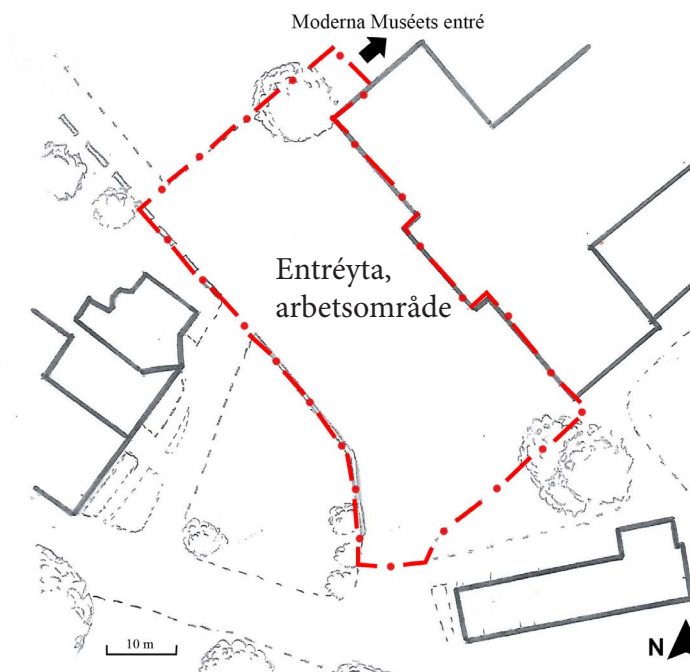
Konceptet och platsen

Utgångspunkten för konceptet är en målning av Lyubov Popova (1889-1924). Popova var en rysk modernistisk konstnär som specialiserade sig på bland annat kubism och konstruktivism (The State Tretyakov Gallery 2015). Popovas sätt att arbeta med rumslighet var en anledning till att vi valde att utgå från hennes verk. *Composition with figures* är ett kubistiskt porträtt från 1913. Dess komposition är behaglig att titta på med en kombination av rakt och mjukt, och har en färgsättning som känns varm och harmonisk. Ännu en anledning till att vi valde detta konstverk var vår personliga uppskattning av det.

Vi ville prova konceptet på en plats med relation till modern konst och valde Moderna Muséets entréyta i Stockholm. Entréytan fungerar idag som en informell parkeringsplats, vilket kan ses på ortofotot till vänster.

Syfte och fråga

Syftet med arbetet är att genom en gestaltning och vår egen process undersöka hur ett koncept konkretiseras i ett gestaltningsförslag och vad som händer under konceptprocessen. Frågeställningen är: Vad händer under den konceptuella processen när konceptet Popova omvandlas till ett gestaltningsförslag för Moderna Muséets entré?



Bilden visar området runt Moderna Muséets entré med arbetsområdesgräns markerat i rött. Detta är underlaget för alla skisser.

Avgränsningar

Undersökningen begränsas av en bestämd plats (Moderna Muséets entré) och ett koncept (Popova) som bestäms innan designprocessen påbörjas. Valet av koncept är därmed en utgångspunkt och inte en del av processen som undersöks. Arbetet fokuserar på konceptet och hur det överförs i en gestaltning. För att begränsa oss till denna inriktning bortser vi från ett antal faktorer i gestaltningen, såsom trafiksituationer och ekonomiska faktorer. Vi gör endast kortfattade inventeringar och analyser. Val av växtmaterial och markmaterial håller för hög detaljeringsnivå och inkluderas inte i det här gestaltungsarbetet. Gestaltungsdelens av arbetet är tidsmässigt avgränsad. Efter sju arbetsdagar avslutas processen.

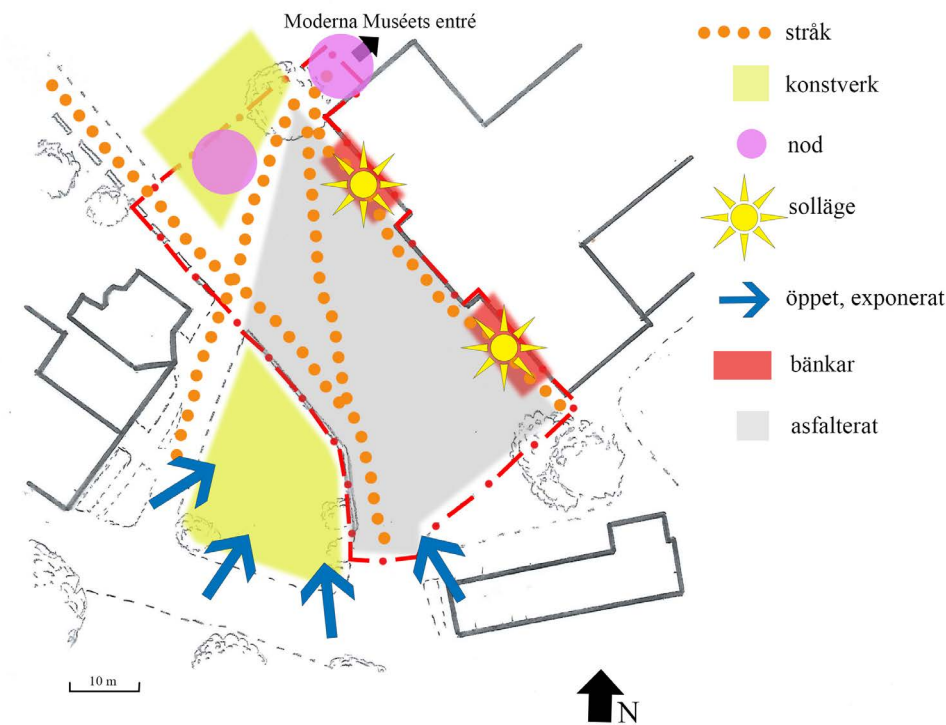
Metod

Konceptprocessen undersöktes inledningsvis genom en förstudie med inventering och analys av Moderna Muséets entréyta. Därefter gestaltades platsen utifrån konceptet Popova. Processen dokumenterades i en arbetsbok som låg till grund för en analys och diskussion angående processen. Det var en undersökning av vår egen process; en introperspektion.

Vi undersökte processen genom att göra en gestaltning då den konceptuella processen inte är dokumenterad i litteraturen till någon högre grad. En annan anledning till vårt val av metod var att vi skulle öka vår förståelse för processen genom att undersöka den i sin helhet, från första till sista skiss. Donald Schön skriver att den reflektion-i-handling som ligger i gestaltungsprocessen och skissandet är en typ av kunnande som ofta är svår att definiera och förklara i ord (Schön 1983, s. 49). Genom att genomföra, följa och dokumentera en hel gestaltungsprocess i skisser och anteckningar kunde vi följa och analysera den trots detta. Vi var mycket lockade av denna arbetsmetod och valde därför att arbeta med den.

Förstudie

Inventeringen inkluderade studier av sollägen, rumsligheter, omgivande byggnader samt platsens utsatta läge. Dessa studier utfördes på plats och baseras på vår upplevelse av platsen. Vi gjorde också en Lynch-inspirerad analys av stråk och noder (Lynch 1960, ss. 47-48) där vi dokumenterade rörelsemönster och knytpunkter på platsen. Analysen och inventeringen var till viss del fristående från konceptprocessen, men var en utgångspunkt för arbetet. Därför redovisas den inte i resultatdelen utan här, under förstudie.



Analyskiss över Moderna muséets entréyta. De konstverk som redovisas är skulpturer ståendes på gräsmattor.

Arbetsgång/process

Vi gjorde en gemensam gestaltning över platsen. Processen innehöll konceptskisser (K), tidskisser (T), programskisser (P), skisser av det slutliga förslaget (Liljan) samt övriga skisser. Konceptskisserna var snabba skisser och tilläts bara ta ett par minuter i sitt utförande, syftet med dem var att snabbt testa eller utvärdera en idé, inte att skapa ett färdigt förslag. De skissades på ett underlag i skala 1:700. Tidskisserna fick en timme till sitt förfogande och skissades på ett underlag i skala 1:300. De arbetades normalt till en högre detaljeringsgrad än konceptskisserna och testade förslaget på ett mer ingående sätt. De är därför med välritade och genomarbetade än konceptskisserna. I programskisserna prövades rumsliga strukturer och andra önskvärda karaktärsdrag, de är alltså undersökningar av platsens disposition snarare än estetiska utformning. Skisserna av de slutgiltiga förslaget (skala 1:300) var vidareutvecklingar av den tidskiss som låg till grund, och har den högsta detaljeringsgraden av alla skisser. De övriga skisserna inkluderar skisser som användes i kommunikationen mellan oss och ett principsnitt över hur platsen skulle kunna se ut. Beskrivningarna av alla dessa skisstyper utvecklas vidare i resultatavsnittet.

Skisserna gjordes på underlag av Moderna Muséets entréyta. Underlaget är baserat på ett ortofoto från Lantmäteriet. När en skiss

var färdigställd hängdes den upp på en väggtafva framför oss så att vi kunde titta på och diskutera skisserna tillsammans. På samma väggtafva sammanställde och identifierade vi också vad vi gjorde samt tänkte och skrev ner det på listor. Under diskussionerna och skissandet tillkom ständigt nya associationer som inkluderades i processen. Gestaltungsingen avslutades efter sju arbetsdagar.

Dokumentation

För dokumentationen användes en arbetsbok i A3-format. Allt material såsom skisser, skisstexter, anteckningar från diskussioner och beslut samt en sammanfattning av vad som diskuterades under dagen, skrevs eller tejpades in. I boken samlade vi kontinuerligt och kronologiskt allt material under gestaltungsprocessen.

Dagarnas arbete sammanställdes i Arbetsboken under gestaltungsprocessens gång, oftast morgonen efter att materialet tillverkats eller samma kväll. Under den tiden gjorde vi inget medvetet urval av vad som fick ingå i boken, all nedtecknad information inkluderades. Boken analyserades inte heller under gestaltungsprocessen.

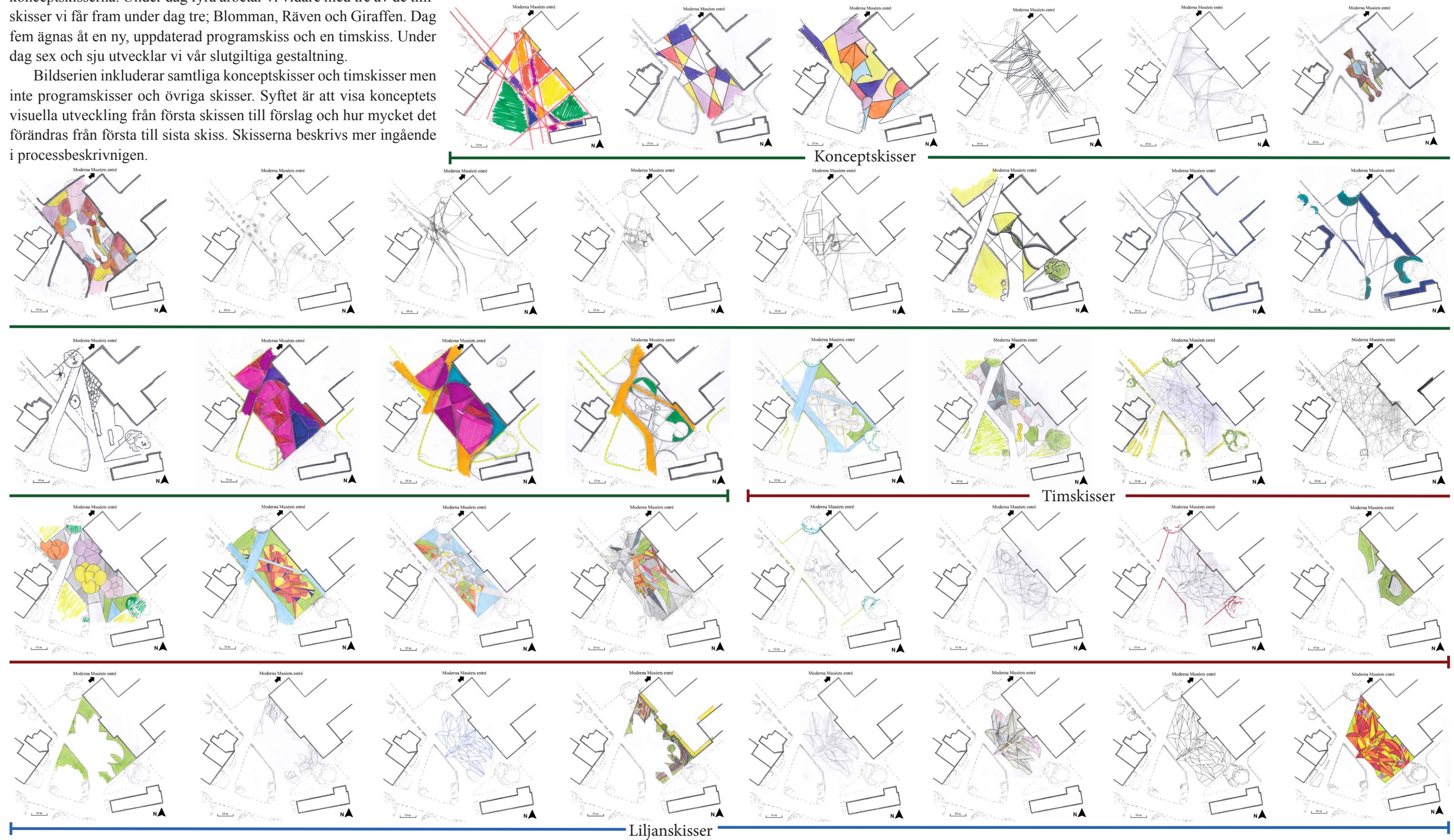
Redovisning

Efter sju arbetsdagar avbröt vi skissandet och började systematisera, strukturera och analysera innehållet i arbetsboken. Under bearbetningen och analysen av resultatet har vi benämnt oss själva som A och B för att få en större distans till vår egen process. Resultatet är skrivet i kronologisk ordning men uppdelat efter den typ av skisser vi arbetade med. Under analysen delade vi upp arbetsbokens material i två delar: skisser med kommentarer samt processbeskrivning. På det sättet kunde vi hålla isär gestaltungsningens konceptuella utveckling och konceptprocessens utveckling.

Resultat

Under dag ett och två arbetar vi med konceptskisser och programskisser, för att under dag tre gå vidare till timskisser, där vi ägnar en timme åt varje skiss och ökar detaljeringsgraden i jämförelse med konceptskisserna. Under dag fyra arbetar vi vidare med tre av de timskisser vi får fram under dag tre; Blomman, Rävén och Giraffen. Dag fem ägnas åt en ny, uppdaterad programskiss och en timskiss. Under dag sex och sju utvecklar vi vår slutgiltiga gestaltning.

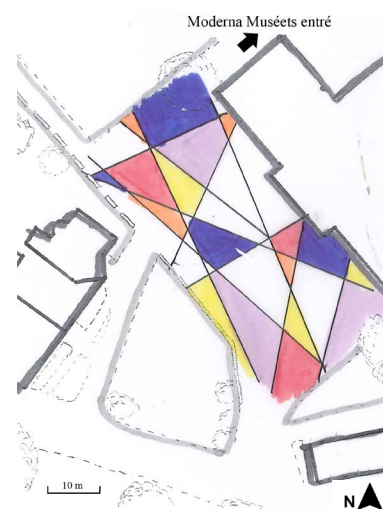
Bildserien inkluderar samtliga konceptskisser och timskisser men inte programskisser och övriga skisser. Syftet är att visa konceptets visuella utveckling från första skissen till förslag och hur mycket det förändras från första till sista skiss. Skisserna beskrivs mer ingående i processbeskrivningen.



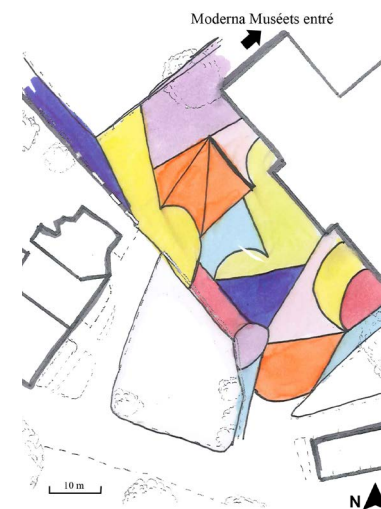
Konceptskisser



K1: I skissen syns förlängda linjer och ytorna har varma färger i sollägen. Formspråket är hårt och rakt, inga runda former har använts och majoriteten av linjerna är hämtade från omgivande fasader eller stråk. Detta innebär att de mynnar i knytpunkter, ligger parallellt med fasader eller längs med existerande stråk.



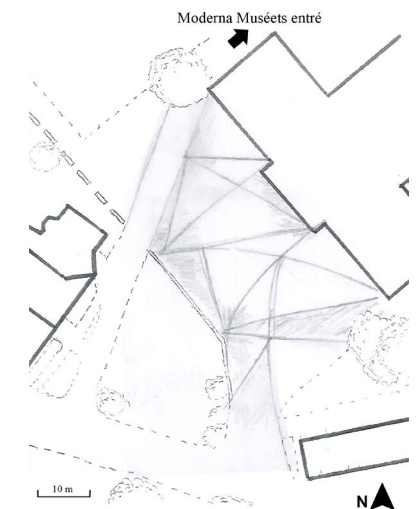
K2: I skissen finns raka linjer som ligger kors och tvärs. De skapar ytor som delas upp i olika färgfält. En yta har sällan samma färg som den angränsande. Skissen påminner mycket om K1 men är mindre systematisk i sina linjer.



K3: Skissen är ett fortsatt arbete med raka linjer och streck. De raka linjerna bryts av med runda former. Färgerna är inspirerade av Popovas målning.



K4: I skissen ses ett fortsatt skissande med utdragna linjer. Linjerna används för att skapa ett monogram för Moderna Muséet. I linjerna döljer sig Moderna Muséets namn.



K5: I den här skissen bearbetas den tredimensionella aspekten av Popovas målningar. Linjerna påminner om ett våglandskap. De ytor som linjerna i skissen skapar bildar i sin tur ett landskap med lutande ytor. Lutande ytor betyder i det här sammanhanget en vinklad yta av något hårdgjort markmaterial.

Processbeskrivning

Dag 1

Innan skisserna påbörjas beslutar A och B om de ska skissa fritt utifrån konceptet eller om de ska använda planunderlaget redan från början. Då de i en normal arbetssituation utgår ifrån ett planunderlag bestämmer de sig för att göra det även i den här undersökningen. På så sätt styrs processen och de första ramarna sätts. Med detta menas att A och B begränsar sig själva till att följa vissa förhållningar, i det här fallet planunderlaget.

Popovas målning *Composition with figures* är under hela designprocessen uppsatt, väl synlig, på väggen. Detta för att kunna se tillbaka på den målning som konceptet baseras på. I det första steget tillverkas elva snabba konceptskisser. Skisserna visar ett sökande efter ett formspråk som är i enlighet med konceptet Popova.

K1 och K2 är ett första steg att försöka finna ett formspråk med inspiration från *Composition with figures*. Båda baseras på linjer och geometriska former, men skisserna bedöms som stela i jämförelse med Popovas målning. I skiss K1 syns också förlängda linjer. Tekniken med förlängda linjer är tagen med inspiration från målningen. Med förlängda linjer menas att en existerande struktur eller rörelse förlängs ut utanför sina ramar. Rörelse innebär i det här fallet en upplevd dynamik där någonting har en riktning.

I K3 tillkommer ett annat element från *Composition with figures*: raka linjer som bryts av med runda former. Det är ett försök att hitta den kontrast mellan rakt och runt som återfinns i Popovas verk. Skissen bedöms av A och B som platt och strukturen lösryckt.

K1, K2 och K3 har alltså formspråk som känns igen från Popovas egna verk men känns ändå för stelt och A och B upplever att de "förlorar Popova".

Under arbetet med dessa tre skisser jämförs de kontinuerligt med *Composition with figures*. A och B frågar sig ständigt hur nära de kommit eller hur långt de har frångått sitt koncept.

I detta skede av skissandet skiljer sig A och B i hur hårt styrda de är. B tänker inte på platsens nyttjande alls utan strävar efter att känna sig obegränsad och att skissa fritt ifrån Popova. A utnyttjar linjerna i underlaget och tänker på stråk för att ge sig själv riktlinjer. Denna skillnad mellan A och Bs sätt att skissa syns främst i att vissa skisser har kvar de stråk som identifierades i analysen se skiss K1, K4 och K5. K2 och K3 saknar denna struktur.

Nu börjar externa associationer leta sig in i processen. I skiss K4 används Moderna Muséet till ett monogram, men då motivet känns alltför dominerande och ytorna saknar inbördes relation "förloras" Popova. I skiss K5 liknas resultatet vid ett våglandskap, där en del former "bara kom" medan andra grundar sig på förlängda linjer. Skissen känns för hård och för enkel för att kunna korrelera till konceptet.

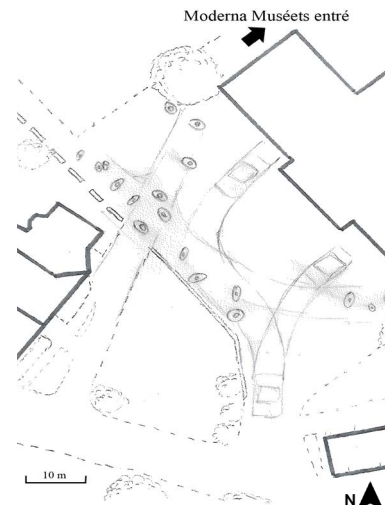
Konceptskisser



K6: I denna skiss syns en människa som står bredvid ett bord, vars siluetter har förenklats till raka linjer.



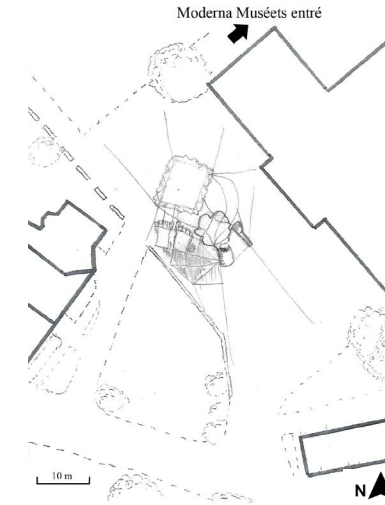
K7: Detta är en vidarearbetning på K6. Den resterande ytan är utfylld med geometriska former.



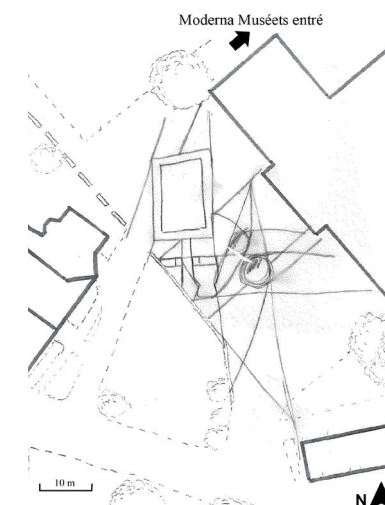
K8: Skissen föreställer en plats som betraktas uppifrån. Platsen har "befolkats" och stilsiterats. Människorna i skissen har förenklats till cirklar. I skissen är de befintliga stråken mycket tydliga.



K9: Föregående skiss vidarearbetas till en version där "befolkningen" skapas från de utdragna linjerna. Stråken fortsätter att vara det dominerande draget i skissens struktur.



K10: I den här skissen avbildas en konstnär som tittar ner på sig själv och en duk, där det enda som syns på planen är fotavtrycken och duken på marken. Det skruffsiga uttrycket i denna skiss känns igen något från Popovas målning. Med skruffsigt menas i det här sammanhanget någonting oförfinat, ruffsig eller icke tillrättat.



K11: Skissen är mer stilsiterad. Linjer från fasaden kombineras med motivet av konstnären som tittar ner på sina fötter.

Processbeskrivning

I det här steget av processen påbörjas skissande med motiv; något föreställande som sedan maskeras med linjer och streck. Detta är en ny aspekt i sökandet efter ett formspråk. A och B fortsätter att titta tillbaka på *Composition with figures*, som synes i följande citat ur arbetsboken:

Då Popovas tavla är så tydlig med färger och linjer och former blir det lätt så i mina konceptskisser också. Lite som om jag tar det rakt av från tavlan till pappret.

K6 och K7 skiljer sig markant mot de tidigare skisserna då dessa har ett tydligt motiv. I skissen har det tagits större hänsyn till motivet än till omgivningen. Som citatet visar känns dessa skisser lite krystade, då skisserna är härmningar av Popovas siluetter i *Composition with figures*.

De nästkommande fyra skisserna (K8, K9, K10 & K11) är inte lika lek- och livfulla som Popovas verk. De har ett stakt gemensamt drag i sitt planmässiga utseende, där betraktaren ser och ska uppleva platsen uppifrån för att förstå den. Men skisserna känns röriga och komplexa, och de är svårtydda. De överges därmed.

I både skiss K10 och K11 har en association dragits till Popovas yrke som konstnär. Det är ett försök till fritt experimenterande.

I skisserna K6-K11 försöker A och B komma ifrån det tidigare stela formspråket och hitta en annan ingång. Trots detta "känns inte Popova" i dessa skisser heller; de bedöms också som stela. A och B upplever att det behövs en definiering av vad Popova i det här fallet innebär. Därför görs en definieringslista av vad Popova och *Composition with figures* betyder för A och B.

Definiering av Popova

- » Förlängda linjer
- » Tredimensionellt
- » Ljus
- » Varmt
- » Bearbetning ger ett annat verk - döljande - djup, detaljering
- » Geometriska former
- » Slutna former - sammanhängande områden eller ytor

Associationsövningen

- » Moderna Muséet
Exempelord: konst, konstig, ramar, penslar, vakter
- » Rysk
Exempelord: tsar, kaviar, kallt, Uppståndelsekyrkan
- » Skeppsholmen
Exempelord: kultur, ankare, vatten, fint, mysigt
- » Kubism
Exempelord: färgfält i geometrisk form, småfult, pretentiöst, filosofiskt

Konceptskisser



K12: Denna skiss kombinerar raka linjer med runda former och utgångspunkten är fortfarande de utdragna linjerna. Alla linjer i skissen kommer någonstans ifrån, exempelvis är många raka linjer utdragna från fasadliv, trottoarkanter och hörn. Böjda linjer är förankrade i skärningspunkter såsom exempelvis hushörn.

Processbeskrivning

En lista sammanställs över vad A och B identifierar som Popovistiskt. Dessa drag har framkommit dels under den tidigare skissprocessen men också genom att analysera och observera element i *Composition with figures*.

Förlängda linjer är ett av de visuellt tydligaste dragen i Popovas målningar, därför är det ett av de tidigaste greppen som syns i skisserna. Popova är skicklig på att ge sina tavlor ett tredimensionellt djup. Dessa drag är speciellt tydliga i verket *Composition with figures*. Det kan också tyckas att Popova har en teknik där hon tar ett motiv som hon sedan förenklar i flera steg, tills motivet har upplöst i något annat, i form av geometriska slutna former.

Definieringen av Popova är ett sätt att uppmärksamma det som A och B har tänkt på och testat i de tidigare skisserna. Definieringen är ett sätt att sätta ord på det som omedvetet redan konstaterats.

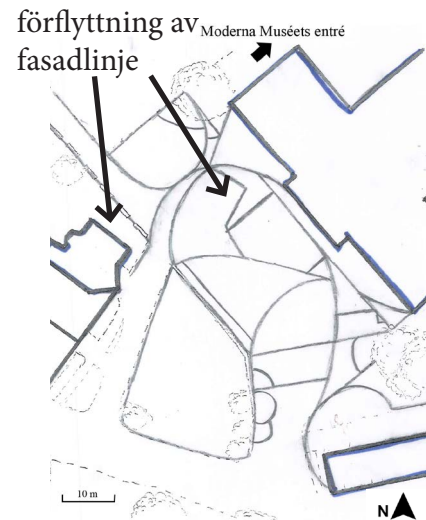
I diskussionerna efter definieringslistan provas möjligheten att översätta färgfälten som finns i Popovas målning till olika markmaterial.

Ett beslut tas om att gå vidare med Popovas stil snarare än själva motivet i tavlan. A och B provar ett eget motiv att utgå ifrån och därför görs Associationsövningen. Övningen går ut på att A och B tar fyra ord som de tänker på för tillfället; Moderna Muséet, rysk, kubism och Skeppsholmen, och skriver ner nya ord som de associerar till dessa fyra. De fyra orden är alla starkt kopplade till konstnären eller konstverket, då några av hennes målningar står utställda på Moderna Muséet på Skeppsholmen, samt att hon var en rysk kubistisk konstnär. När de är klara har de fyra teman med associationsord, men de känner inte att övningen leder dem vidare i sökandet efter ett motiv. Under diskussionen framkom följande:

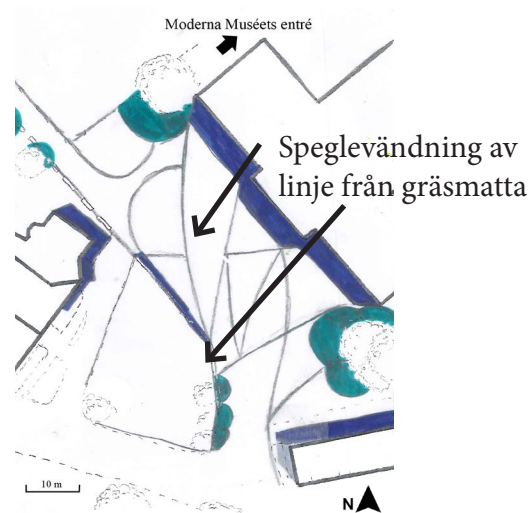
När jag tittar på Composition with figures så tänker jag på en plats som blir mer och mer detaljerad, komplex, ju längre man tittar på den.

A och B lägger Associationsövningen åt sidan och börjar skissa fler konceptskisser, denna gång utifrån definieringslistan av Popova. De får fram tre olika skisser (K12, K13 och K14). I de här skisserna börjar ytorna och linjerna få ett mer harmoniskt samspel. Tankarna bakom skisserna börjar hänga ihop.

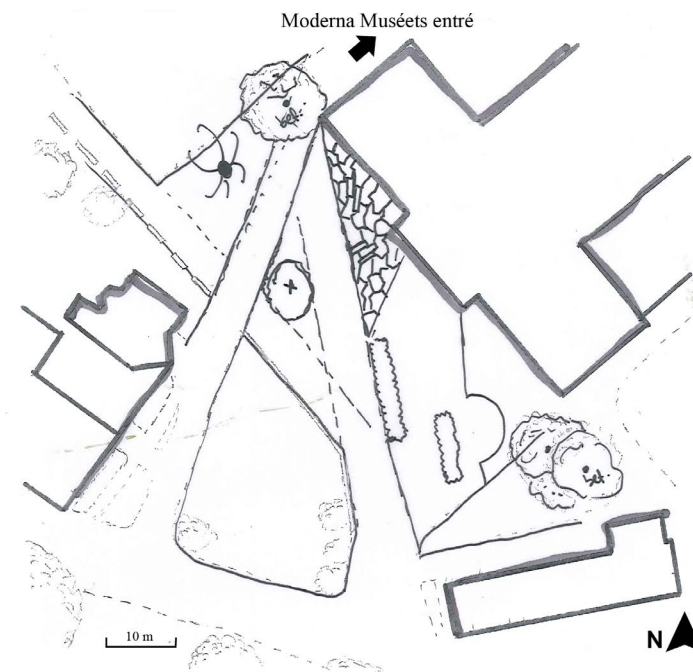
Konceptskisser



K13: I den här skissen undersöks det hur ytan kan se ut då de omkringliggande byggnaderna speglar sig i marken, som när något speglar sig i en störd vattenyta. Skissen undersöker även rumslighet och rörelse.



K14: Även här undersöks det hur det kan se ut när byggnaderna omkring reflekteras på marken. Precis som i K13 undersöker skissen rumslighet och rörelse, men är mer rörlig och har en tydligare riktning än K13.



K15: Här är stråken utritade och även lite växtlighet såsom häckar och ett träd. Man kan även se en påbörjan på ett mosaikmönster av markmaterial. I skissen syns även en spindelskulptur som står på platsen idag.

Programpunkter

- » Underlätta för gående
- » Skydd, lugn, rofullhet ska finnas
- » Uppehållsplats
- » Förminska den exponerade känslan
- » Utnyttja sollägen, men skapa skugglägen
- » Inbjuda till lekfull aktivitet och kreativt tänkande, tex genom gränser
- » Sittmöjligheter
- » Ett konstverk i sig, inte en neutral yta
- » Inte förhålla oss till fasaderna
- » Tredimensionellt
- » Ökande komplexitet (detaljering) ju längre du tittar på den.
- » Arbeta med ljus och skuggor
- » Varma färger
- » Geometriska, slutna former
- » Skapa plats för sociala möten och aktivitet

I skiss K13 och K14 syns någonting som kallas spegling. Med det menas att vissa av fasadernas eller omgivningens linjer har förflyttats ut, spegelvänts eller förvrängts. Effekten ska påminna om någonting som speglar sig i krossat spegelglas eller en störd vattenyta. I dessa skisser är även några av linjerna (främst de böjda) tagna ur rumsligheter som upplevdes på platsen.

Processbeskrivning

K15 är ett blindspår i processen. Även om definieringslistan har fört arbetet framåt så är tillvägagångssättet för att applicera dessa punkter något oklart. Skissen visar tydligt på denna förvirring och osäkerhet, vilket man även kan utläsa ur citatet nedan:

Jag vet inte vad jag håller på med här... försökte komma på något.

Det här blir ju inget, det är bara fult... släng!

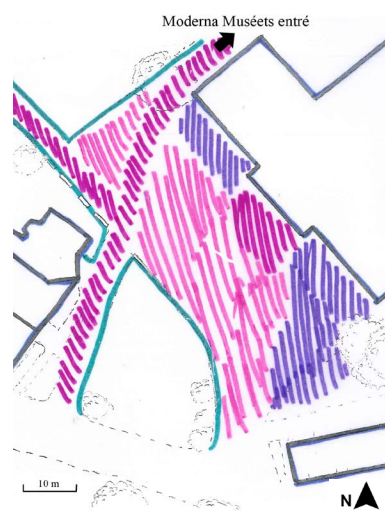
Den här skissen visar ingenting. Den för inte arbetet direkt framåt och innehåller inte någonting av det som just definierats. Den tvingar fram en ytterligare definiering av hur Definieringen av Popova ska appliceras. Resultatet är programpunkter, där definieringslistan i kombination med den inledande analysen och inventeringen omformas till programpunkter.

Alla dessa punkter styr hur A och B kan tolka konceptet, de styr hur ytan kan användas samt vilka funktioner som kan finnas.

Programskisser



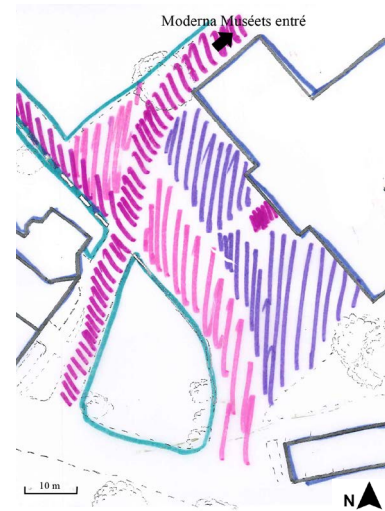
P1: Skissen visar att befintliga stråk utifrån analysen bibehålls. Platsen är indelad i olika zoner, en lugn och en aktiv, varav den lugna placeras långt bort från entrén till muséet. Rosa representerar aktiva ytor; mörkrosa är stråk och lila står för lugna rum. Sollägen är markerade i gult.



P2: Antalet utritade stråk (mörk-rosa) minskar och gränserna för rumsindelningen är mer flytande. Sollägena är inte utritade.



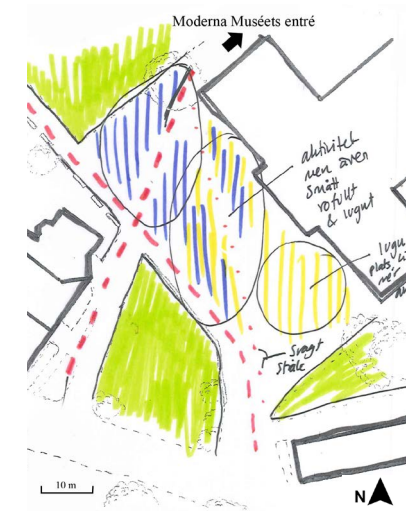
P3: I denna skiss förändras rumsindelningen och symmetrin är återigen mer strikt. Mellan de två lugna ytorna har en aktiv plats tillkommit.



P4: De lugna rummen (lila) får breda ut sig i denna skiss och de aktiva ytorna (rosa) får hålla sig runt stråken där det naturligt är rörelse och liv.



P5: De befintliga stråken utifrån analysen styr rumsindelningen och de orangea aktiva ytorna är uppdelade i fyra partier. De lugna, rosa, rummen är uppdelade i två delar beroende på hur stråken skär igenom dem. Denna skiss har stora likheter med P1.



P6: Den aktiva ytan (blå) är placerad längs med det stora stråket och entrén till muséet. Den lugna ytan är ett rum längst bort från entrén. En semiaktiv yta delar av mellan aktiv och lugnt i den här programskissen.

Processbeskrivning

Dag 2

Mellan de här skisserna och de föregående har en natt passerat och tiden har hjälpt processen att gå vidare. Efter natten känner A och B en trygghet och säkerhet i hur arbetet ska gå vidare och vad som ska göras.

A och B fortsätter med programskisser. Syftet med dessa är att visualisera programpunkterna och hjälpa till vid appliceringen av konceptet på platsen.

A och B producerar sex programskisser som på olika sätt delar in området i zoner. I skiss P1-P6 experimenterar de med rummens gränser, om rummen ska vara tydliga eller flyta ihop och om de ska ha symmetriska gränser eller inte. A och B prövar olika storlekar på rummen för att se vad som händer när ett lugnt eller aktivt rum blir dominant. Med ett aktivt rum menas en yta som främjar rörelse, aktivitet och möten mellan människor. Ett lugnt rum är mer stillsamt och ger möjlighet till reflektion och andrum.

Det finns likheter i alla dessa sex programskisser, alla innehåller lugnare rum i den sydöstra delen och aktivitet runt entrén.

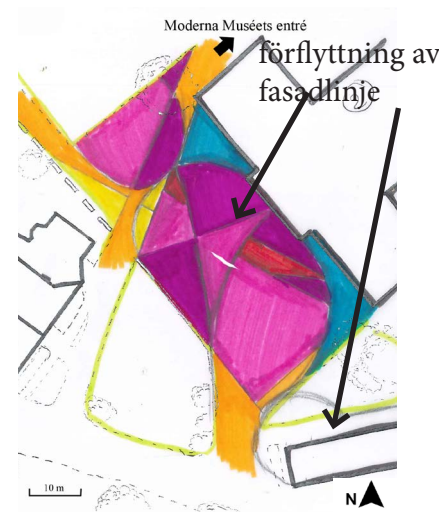
Hänsyn tas till de tydliga stora stråken, och dessa återfinns i alla programskisser.

I de olika skisserna syns användningen av olika färger och skrafferingar. Dessa är dels valda för att vara visuellt tydliga men också pedagogiskt. I skiss P1-P4 är en blåare färg ett lugnare rum, och gult varmt och soligt. I skiss P5 och P6 är de gröna ytorna grästäckta och kraftigare färger används på aktiva rum och ljusare färger på lugna. Det syns i dessa två typer av sätt att använda färger och skrafferingar att två olika personer har tillverkat skisserna.

Konceptskisser



K16: I skissen syns återigen speglingar från byggnaderna i marken, något som första gången kan ses i K13 och K14. De blå nyanserna representerar lugnare rum och de rosa mer aktiva ytor.



K17: I denna skiss syns också här reflektionen av de omkringliggande byggnaderna. Färgerna representerar samma egenskaper här som i K16. Färgen gul tillkommer och står för aktiva ytor placerade på stråk.



K18: I skissen syns ringar som ligger mot linjer. De liknar pistiller. Skissen har den från programpunkterna åtråvärda egenskapen att ju längre en betraktare tittar på den, desto mer ser personen. Skissen blir mer blomlik. Stråken är identifierade och markerade i orange. Det bildas lutande ytor som vinklas ner mot stråken, så att stråken blir lågpunkter i landskapet. De lutande ytorna skapar rumslighet och struktur. Grönt symboliserar här rumsskapande vegetation och lugnare områden.

Processbeskrivning

De följande konceptskisserna är gjorda med programmet och programskisserna som utgångspunkt. A och B börjar nu finna ett formspråk de kan arbeta vidare med. Detta syns tydligt i skisserna då linjer och former nu börjar återkomma i fler och fler skisser. K16, K17 och K18 har stora likheter med varandra linjemässigt och ytmässigt, även om ytorna får olika betydelse i de olika skisserna.

I K16 och K17 testas olika rumsligheter, där olika potentiella rum får olika mycket utrymme i de olika skisserna.

I skiss K18 händer det något radikalt jämfört med alla de tidigare skisserna. I skissen påbörjas ett arbete med ytor och inte bara linjer. A och B hittar ett motiv som kompletterar konceptet och detta är första gången ett motiv spontant framträder. Det finns också en återgång till att arbeta med geometriska lutande ytor. Detta genombrott leder i sin tur till att processen är redo att tas till nästa detaljeringsnivå; Tidskisser.

I skisserna K16-K18 syns ett nytt slags urval: i stället för att skissen förkastas på grund av att de är undermåliga förkastas de till förmån för en annan skiss, i det här fallet K18.

Tidskisser



T1: T1 är en vidarearbetning av K18, som ser ut som en blomma. De blomlika dragen är här mer utarbetade med kronblad och speglingar av ljus i kronbladen. Vinklarna på de lutande ytorna skapar olika rum, där de gula markeringarna är höjdxlar. Lugna ytor är placerade ute i hörnen och aktiva ytor mer centralt. Även pistillerna är vidarearbetade och ligger mer tydligt på linjer. Stråken är här markerade i blått och ytor för vegetation har markerats.

Dag 3

Till tidskissernas påbörjan har det återigen passerat en natt. De nya skisserna begränsas i tid till en timme istället för ett varierande antal minuter, som de tidigare konceptskisserna, och tiden kontrolleras.

I Tidskisserna arbetas det fram mer detaljerade förslag till gestaltning utifrån programskisserna. Tidskisserna görs också i större skala (skala 1:300) än konceptskisserna (skala 1:700), vilket gör att detaljeringsgraden och nivån av bearbetning kan öka; skissen blir inte lika grov.

I den första tidskissen växer idén att arbeta tredimensionellt, där mer tanke läggs ner på hur de lutande ytorna ska vinklas och hur ytan upplevs när man befinner sig på den. En annan tanke är att man som besökare ska kunna stå nere i söder och titta upp på platsen och känna att det är något som breder ut sig framför en; blomman. Skissens egenskaper kan återkopplas till Definieringen av Popova.

Timskisser



T2: I denna skiss syns linjer och former som försvinner för att sedan återupptas, likt överlappande ytor. Skissen är en vidareutveckling av K3, detta ser man i linjerna som har en avslutning i en annan form.



T3: Skissen har ett förbestämt motiv; en sovande fjällräv med fjäll i bakgrunden. Djurets linjer och skuggor är förlängda och skapar en abstrakt bakgrund.



T4: Här ser vi linjer och cirklar.

T5: I denna skiss ligger linjerna och cirkarna från T4 som grund till blomformerna som ritats ut.

Processbeskrivning

I de skisser som hittills gjorts framhävs motivet endast i plan, med undantag för skiss T1. I det här steget befäster A och B att de vill arbeta med idén att skapa en punkt där besökaren kan komma upp, som att se en tavla. Besökaren ska på så sätt kunna stå i och interagera med tavlan. Här börjar A och B tänka på hur besökaren kommer att uppleva platsen.

Här finns det också ett vägskäl: ska A och B bestämma ett motiv som de utgår ifrån eller ska motivet få växa fram spontant? A och B bestämmer sig i den här processen för att testa både och, dels dra ut linjer och leta motiv utifrån dem, och dels välja ett motiv från början för att sedan ge det ett kubistiskt uttryck.

I T2 undviks självklara slut på former. Exempelvis kan en cirkel brytas och avslutas i en rektangel. Lite mer oväntade avslut eftersträvas för att skapa den spännande dynamik som kan ses i *Composition with figures*. Fokus ligger även på markmaterial och att de former som delar linje också ska ha samma material. På så sätt syns en återkoppling till diskussionerna efter Definieringen av Popova. Skissen förhåller sig trots detta inte särskilt bra till varken program eller koncept, och väcker därför ingen ytterligare kreativitet.

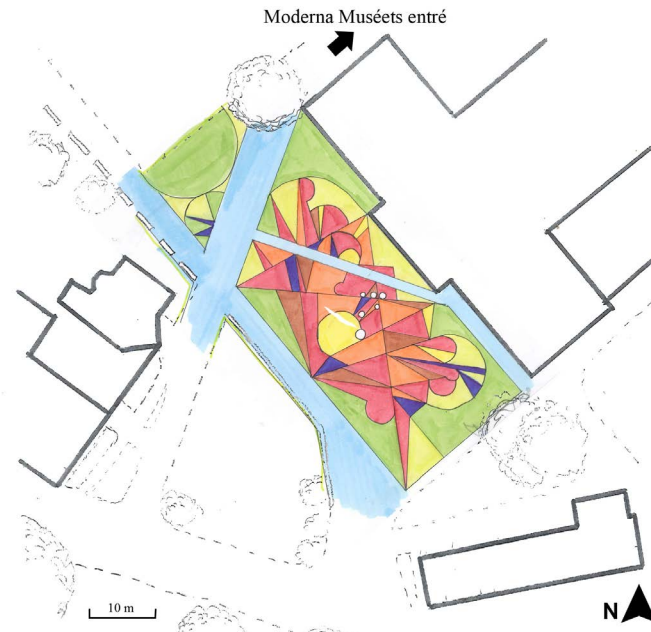
I T3 och T5 släpper gestaltarna helt programskisserna men i övrigt arbetar de lite olika. A finner ett motiv och skissar utifrån det i T3. Motivet är en fjällräv. Associationen till fjällräven kommer troligtvis från gestaltarnas intresse för djur och natur. I T4 drar B linjer och gör cirklar som tillsammans skulle kunna ge ett motiv. Motivet som återfinns vidarearbetas sedan i T5, där linjerna och cirkarna har bildat blomformer. Skissen väljs bort till förmån för T1 och T3 som är mer intressanta kompositioner.

I det här steget återgår A och B till Popovas målning där de reflekterar över följande: det finns en genomgående färgskala i målningen, även om olika motiv har olika dominerande färger så återkommer färgerna i andra delar av målningen. På så sätt luras ögat och det är svårt att se vad målningen föreställer innan betraktaren har sorterat ut vilka linjer som leder till vad. Exempelvis så är figurerna i målningen dominerande orangea, men har även andra färger i sig, bland annat samma grå som återfinns i husen.

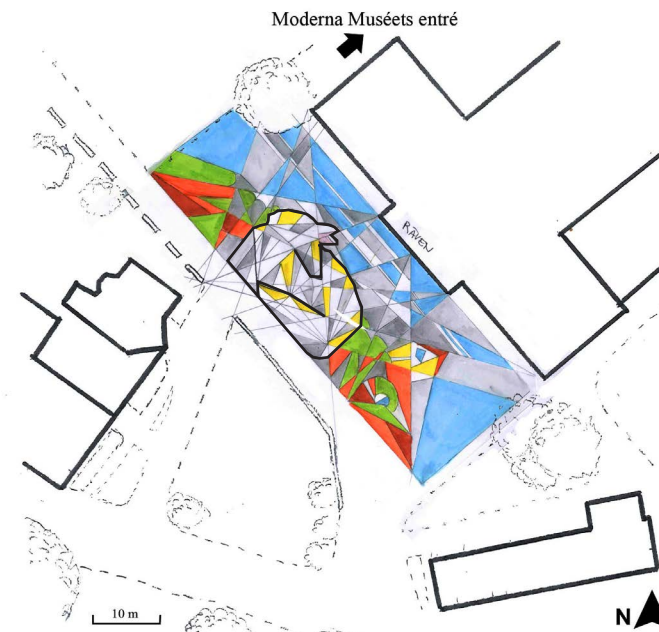
Återigen beaktas besökarens upplevelse av platsen när A och B diskuterar hur de vill använda ytan, som ett komplement till programpunkterna och programskisserna. I det här skedet används också förklarande skisser för att kommunicera visioner.

Här görs också en fri association till motiv: en giraff som består av ett antal lutande ytor. Giraffen är ett påhittat motiv och inte något som urskiljs i en tidigare skiss.

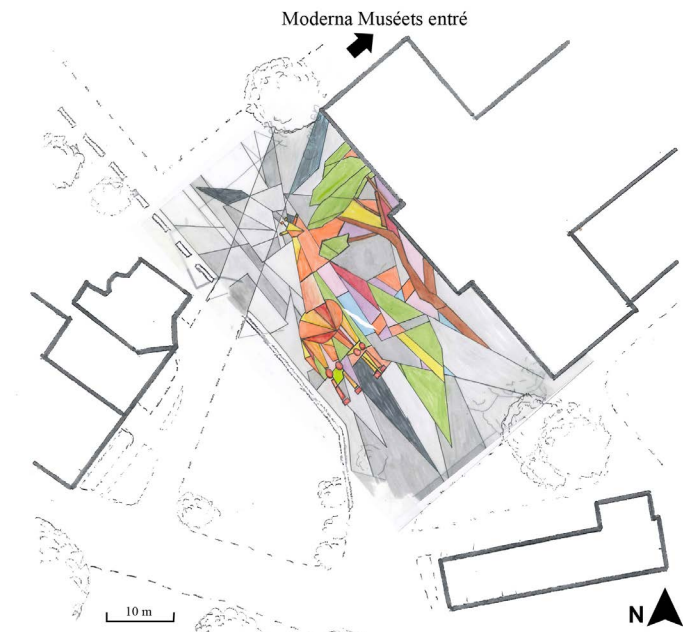
Blomman, Råven & Giraffen



Blomman: I skissen är blomman från T1 tydligare och färglagd i en färgskala tagen från Popovas målning. De omgivande strukturerna runt kronbladen är grönfärgade vilket i det här fallet ska tolkas som växtmaterial. De mörkblå ytor är vatten.



Råven: Skissen visar T3 i färg, där råven till viss mån är dold genom att använda samma färgskala i omgivningen som i djuret. Speciellt de grå och gula partierna återkommer i både råven och bakgrunden.



Giraffen: Giraffen är ännu ett test på mosaik av markmaterial. I skissen har stråken tagits mer hänsyn till än i de två föregående skisserna. Här är också motivet tydligast av de tre tidskisserna.

Processbeskrivning

Dag 4

Nästkommende dag vidarearbetas två tidigare tidskisser, T1 och T3, för att få en uppfattning om hur strukturen skulle te sig i färg och översatt i färggranna markmaterial (Blomman och Råven). I Råven tas idén med den döljande färgskalan i bruk. Giraffen undersöks också i en tidskiss, där det leks med färg och form. Detta citat är ett exempel på lekfullheten och de spontana tankar som får utlopp i denna skiss:

"Det hade varit roligt om giraffen fick en gloria!"

Från dessa tre skisser kan en ny egenskap identifieras; att betraktaren kan se olika saker beroende på vilket håll den tittar ifrån, beroende på vilken del av skissen den fokuserar på. A och B känner sig nu säkra på sitt formspråk. Det finns en tanke bakom skisserna och skisserna har slutat vara en imitation av Popova. Vid en bedömning av tidskisserna finner de Giraffen och Råven bäst för att det är ett mer tydligt motiv som är gömt, Blomman anses vara alltför abstrakt.

Gestaltningen befinner sig fortfarande i ett konceptuellt stadium och programmet har tappats lite i dessa tre skisser. För att åtgärda detta bestämmer sig A och B för att de ska omarbota Råven och Giraffen utifrån programmet och programskisserna nästa arbetsdag.

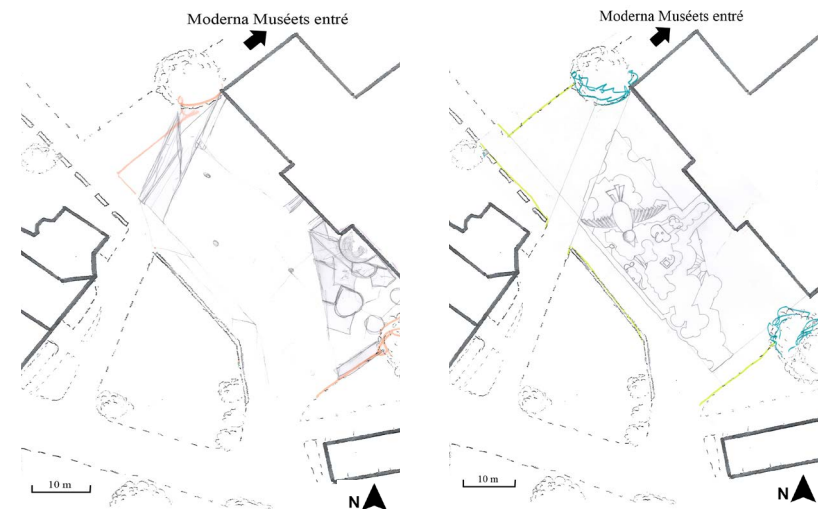
I diskussionen används även en förklarande skiss för att underlätta kommunikationen mellan A och B. Den förklarande skissen förtydligar vad A och B menar med lutande ytor.



Förklarande skiss:

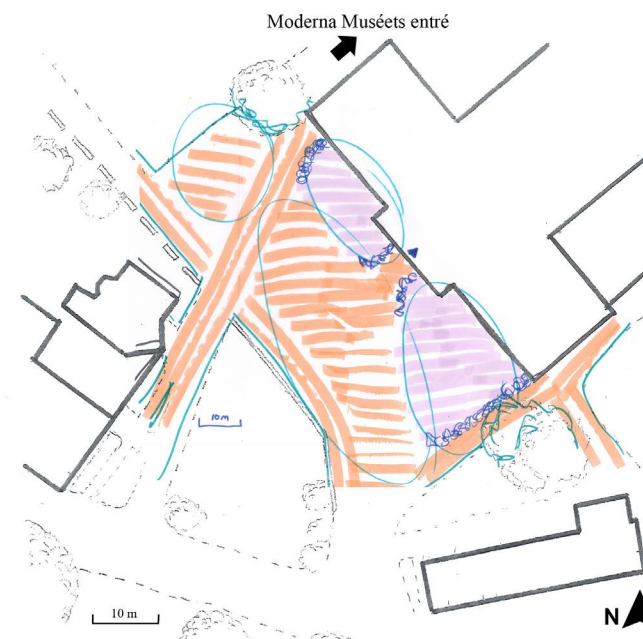
Denna snittskiss undersöker hur idén med olika lutande ytor kan te sig för de som vistas på platsen. Skissen används i kommunikationen mellan A och B.

Timskisser & Programskiss



Gemensam skiss: Skissen undersöker hur de lutande ytorna i det östra hörnet skulle kunna ligga.

T6: Skissen är en återgång till motiv i tidigare skisser, K8 och K9, och föreställer ett bergslandskap uppifrån, med former som bildar olika motiv, bland annat en fågel.



P7: I denna mer utarbetade programskiss tydliggörs rumsligheter på platsen. De turkosa bubblorna symboliserar olika rumsligheter som eftersträvas. Den visar utöver detta på förhållandet mellan aktiva och lugna ytor. De ljuslila rumen är lugna och de orangea är aktiva eller stråk. De blå skrafferingarna är ett förslag på hur vegetation skulle kunna användas för att dela av de aktiva och de lugna rummen.

Gestaltningselement:

- » lugnt vatten och rörligt vatten
- » lugna ytan är lummig
- » aktiva ytan - inte så många hinder, du ska kunna röra dig var du vill
- » färgade markmaterial, olika färger
- » markmodellering
- » mer växtlighet i de lugna rummen än i de aktiva
- » mer detaljerat ju längre man tittar på det, inte nödvändigtvis i form men i detalj
- » det gömmer sig småmotiv i linjerna

Processbeskrivning

Dag 5

Efter helgen påbörjas inte den vidarearbetning av Giraffen och Räven som bestämdes innan helgen. Innan processen kan fortskrida behöver A och B kommunicera sina tankar och visioner till varandra via en skiss (se Gemensam skiss ovan). Skissen visar på hur de lutande ytorna i det lugnare rummet i det östra hörnet kan vara rumsskapande perennytor. Det börjar nu finnas en underliggande stress för att de måste bestämma sig och gå vidare med ett av alternativen. Valet står i det här skedet mellan Blomman, Räven och Giraffen. Av dessa bedömer A och B att de kommit så långt som är möjligt med Blomman och borde gå vidare med någon av de andra.

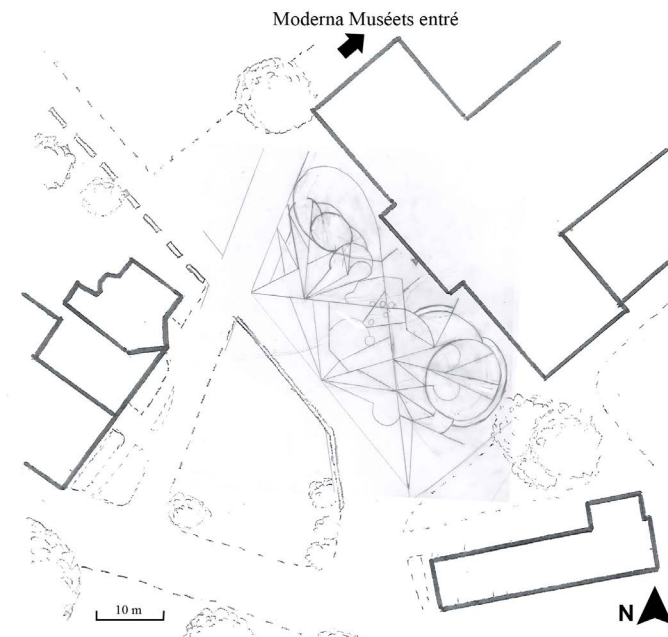
Här sker det ett avbrott och blindspår i processen när de tidigare skisserna släpps och en fristående skiss görs; T6. Den är en stark återkoppling till skiss K8, K9, K10 och K11, där ett motiv lades i plan, som om det betraktades uppifrån. Skissen bedömdes inte fungera då den blev alldeles för krystad och prydlig i jämförelse med Popova.

Det enda som A och B vet med säkerhet i detta skede är att de vill göra ett konstverk på platsen som besökarna kan vistas på och interagera med. Denna dag är en djup svacka i processen som pekar på hur avgörande och viktigt beslutet om hur A och B ska gå vidare är. För att bryta svackan bestämmer sig A och B för att utarbeta ytterligare en programskiss, P7 som kan hjälpa dem vidare i processen.

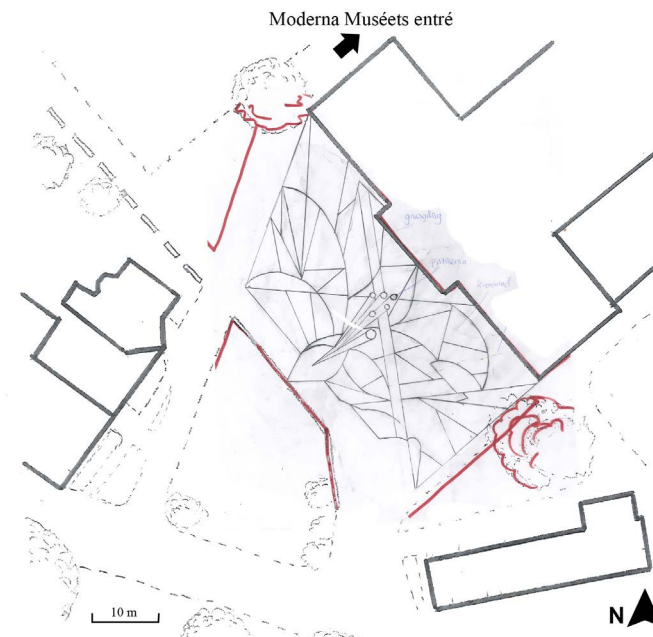
Till denna programskiss definierar A och B även vilka element de anser är åtråvärda i gestaltningen. Denna lista är ännu ett sätt att säkerställa att de båda två är överens om vad som eftersträvas.

Listan på gestaltningselement ligger på en betydligt högre detaljeringsgrad än tidigare definieringar. Då övningen inte bedöms hjälpa processen vidare väljer A och B att avsluta för dagen.

Timskisser & Liljanskisser



T7: Detta är första steget av Blommans omarbetning, här ligger fortfarande många av de runda kronbladsformerna från Blomman kvar.



T8: Här börjar Liljan ta form. Man kan se en grusgång som sträcker sig tvärs över platsen från norr till söder.



T9: Detta är en skiss över de gröna ytorna kring Liljan. Grusgången är fortfarande kvar, och de delar som inte är gröna är tänkta att vara hårdgjorda.



Liljan1: Här är det mer som är grönt runt om liljan i jämförelse med T9. I den här skissen är Liljan hårdgjord och allt runtom är växtmaterial. På så sätt förstärks Liljans konturer.

Processbeskrivning

Dag 6

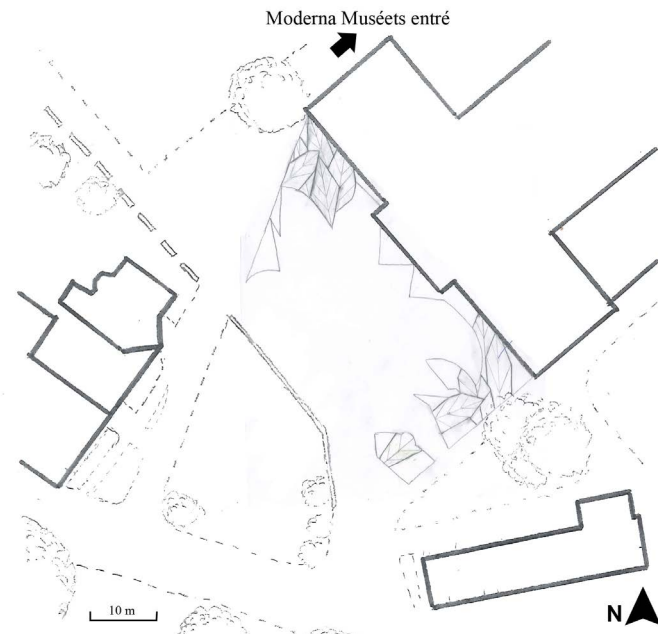
Här sker ännu ett genombrott i processen. Trots att det två dagar tidigare konstaterats att Räven och Giraffen var mer lämpliga att gå vidare med ändras beslutet och Blomman vidarearbetas istället. Blomman bedöms som mer Popovistisk. Blomman ses som komplex i sin enkelhet, medan Räven och Giraffen bara bedöms som komplexa. Detta är ett tydligt exempel på hur tiden kan spela in i gestaltungsprocessen; genom att låta beslutet vila förändras det. Detta är processens starkaste designnod.

En vidarearbetning av Blomman påbörjas nu i skiss T7, T8 och T9, då den inte bedöms passa in riktigt i programmet. Blomman används som underlag och pistillerna ritas ut, men därefter omformas blomman till en lilja som breder ut sig runt pistillerna. Liljan får sin form då en antydning till spetsiga kronblad syns i skiss T7, samt som ett svar på de markanta pistillerna. I T8 har en grusgång ritats ut men tas bort i vidareutvecklingen i T9 då den bedöms som ett störande moment som delar av gestaltningen i två delar. Omgivningen runt kronbladen arbetas i skiss T9.

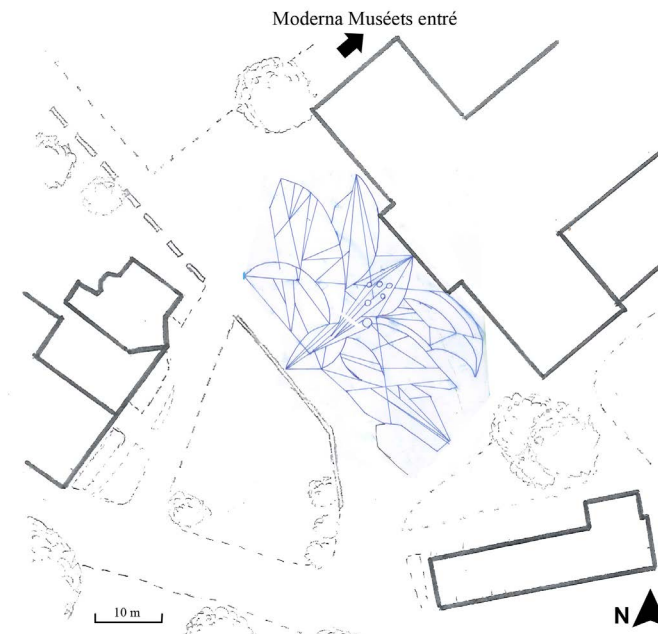
Nu beslutar sig A och B för att Liljan är det gestaltsförslag som de vill vidarearbeta. Detta beslut tas då Liljan har en intressant form och rumslighet, samt då den korrelerar med konceptet, men ändå är någonting eget. Gestaltningen har fått en egen identitet.

Skissandet fortsätter till nästa nivå, där Liljan1 utarbetas. Där fastställs det vad som ska vara växtmaterial och vad som ska vara hårdgjort. I Liljan1 är hela blomman omringad av växtlighet till skillnad från T9, och det föredras då det alternativet förstärker liljan mer.

Liljanskisser



Liljan2: Här syns bladformer som ligger runt om liljan. Bladen är uppdelade i ytor som lutas i olika vinklar eller är plana. Bladnerverna delar upp bladen i ytor som fylls med perenner i olika färgfält.



Liljan3: Den här skissen görs parallellt med Liljan2 men fokuserar endast på den hårdgjorda ytan, alltså liljan. Grusgången har försvunnit och kronbladen utvecklas alltmer för att förstärka uttrycket av ljus som lägger sig i dem.



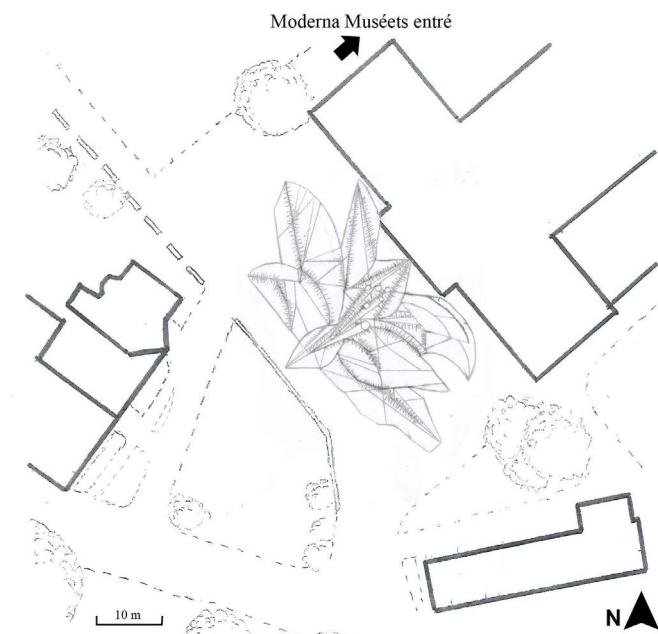
Liljan4: Skissen föreställer ett militärperspektiv över grönstrukturen runt om liljan, baserad på Liljan2. Här testas med perennfält hur bladens lutande ytor ligger i olika vinklar. Militärperspektivet visar bara växtmaterialet och inte den hårdgjorda liljan.

Processbeskrivning

Dag 7

Processen börjar nu närma sig sitt slut då samtliga skisser som tillverkas nu har en relativt hög detaljeringsgrad. De är alla undersökningar av mer komplexa aspekter av Liljan och ligger till grund för den avslutande planen.

I skisserna arbetas det nu mer med ljus, höjdsättning och växter. Detta hjälper till att förstärka och förtydliga konceptet. Det är i de här skisserna som arbetet har kunnat fokusera på den tredimensionella aspekten i konceptet, som härleds till *Composition with figures*. Här har även ytornas översättning till lutande ytor kunnat vidarearbetas i mer detalj. Ett militärperspektiv över grönstrukturen görs för att ge en bättre bild över hur det skulle kunna se ut på platsen.



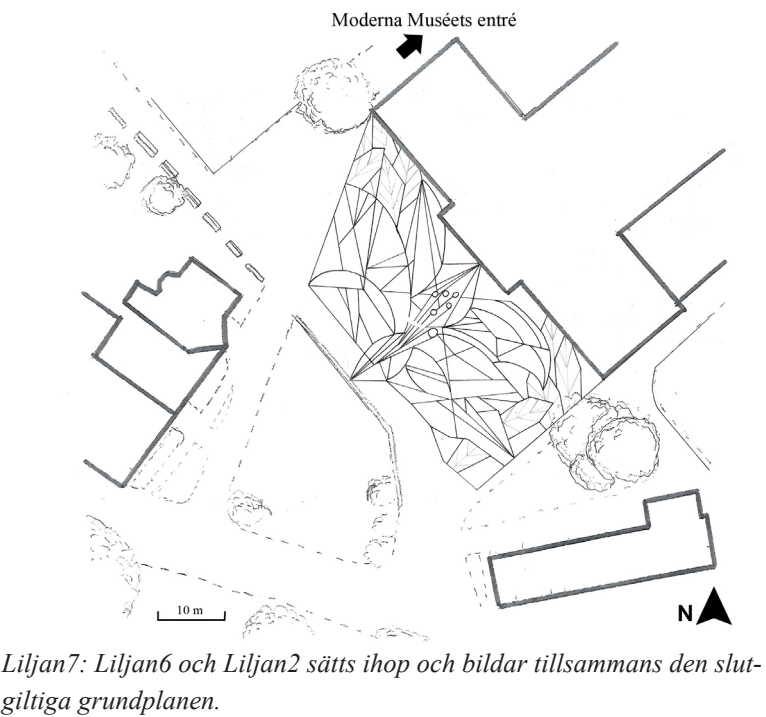
Liljan5: Den här skissen fungerar som komplement till Liljan6 och till den slutgiltiga planen. De illustrerar på två olika sätt hur ytorna lutas mot varandra och var höjd- och lågpunkter ligger.

I den här skissen illustreras höjdaxlarna med streckmarkeringar. De är placerade för att följa och förstärka Liljans former och kronblad.



Liljan6: De lutande ytorna är här färglagda i grått. De plana ytorna är rosa. Mörkare markeringarna är lågpunkter och de gula markeringarna är höjdpunkter. Denna skiss visar på en grov höjdsättning.

Liljanskisser



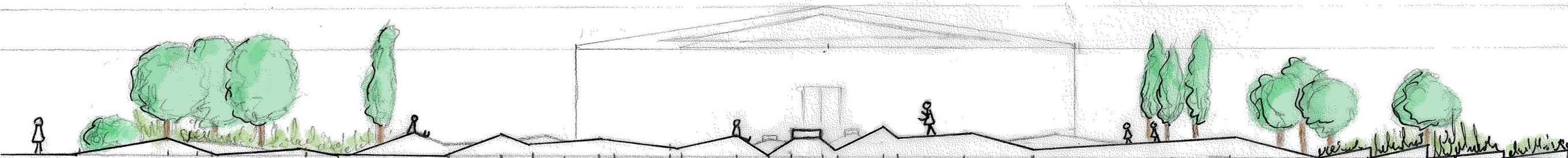
Liljan7: Liljan6 och Liljan2 sätts ihop och bildar tillsammans den slutgiltiga grundplanen.

Processbeskrivning

Vid denna punkt i processen avslutas gestaltningen. Detta beror på att den tid som var avsatt för gestaltningen var slut. I kombination med detta var Liljan ett förslag som A och B upplevde spännande på samma vis som Popovas målning, och den konceptuella utvecklingen hade nått ett crescendo. Självklart hade förslaget kunnat vidarearbetas, men A och B upplevde att den konceptuella utvecklingen då hade fått stå tillbaka för den mer tekniska aspekten av gestaltningen. Det här är så långt som konceptet hann utvecklas under sju dagar.



Liljan8: Färgsättningen av Liljan7 påminner om en brandlilja. Färgskalan har inspiration från Composition with figures. I skissen finns snittmarkeringar för principsnittet.



Principsnitt: Snittet visar markmodellering och växtlighet. Högsta höjden på de lutande ytorna är 1,5m. I snittet syns också hur besökare ska kunna röra sig över hela ytan. I Liljan8 syns snittmarkeringar för snittet. Den modellerade markens markmaterial är inte bestämt, men ytan är hårdgjord. Växtligheten i skissen är illustrativ och inte existerande.

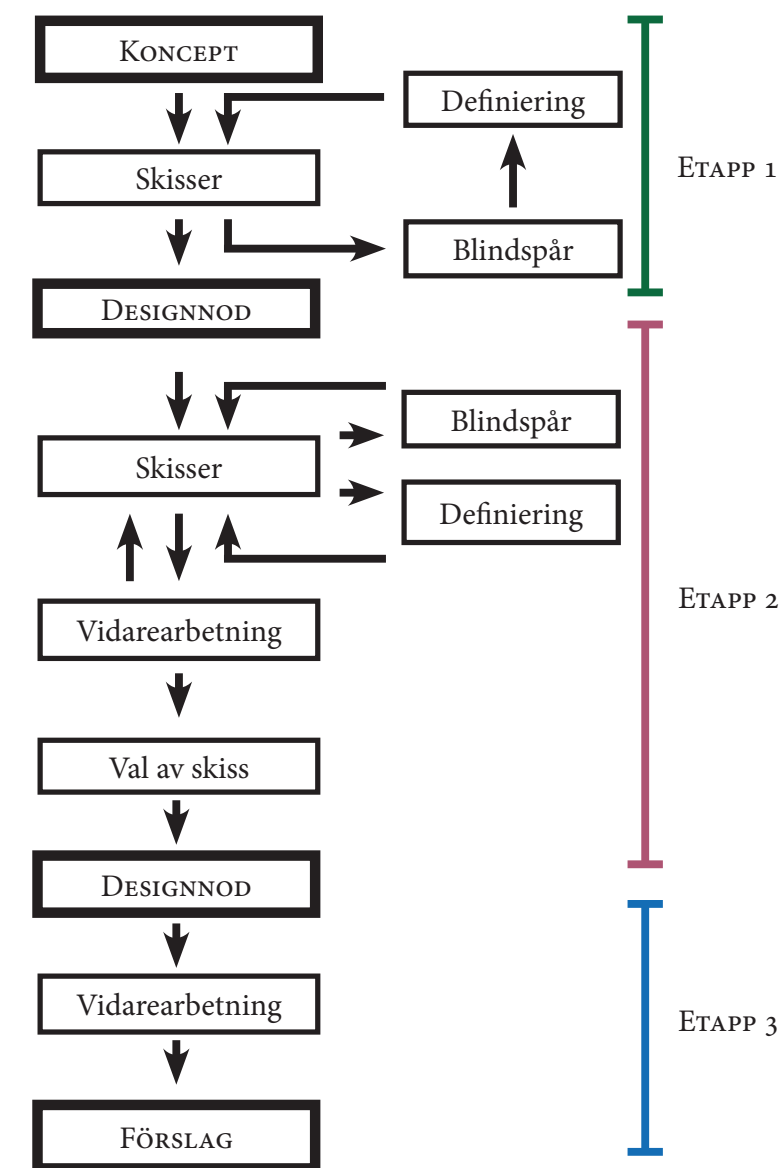
Sammanfattande analys

Arbetsboken visar tre tydliga skillnader i tillvägagångssätt i processbeskrivningen, de delar därmed in konceptprocessen i tre etapper, som beskrivs här nedan. Dessa tre etapper baserar sig inte på vilken typ av skiss som produceras utan snarare på hur arbetet går tillväga.

Under gestaltningen ser vi att det största antalet skisser som tillverkas är konceptskisser. Dessa skisser är mycket varierande i syfte och form. De används framförallt för att hitta ett formspråk. De inledande skisserna har ett abstrakt uttryck som efterhand konkretiseras i olika motiv. Några av dessa skisser är blindspår som inte direkt leder processen framåt, i andra hittar gestaltarna formdrag och egenskaper som återkommer långt senare. Dessa konceptskisser är ofta tafatta och sökande i sitt uttryck, och det kommer en punkt när de inte längre leder någonstans. Det är vid denna punkt som Definieringen av Popova och Associationsövningen kommer in. De hjälper gestaltningsprocessen in på nya spår, dels genom att definiera konceptet men också genom att agera som ett avbrott i tankebanorna. A och B återgår därefter till att tillverka fler konceptskisser. I dessa skisser syns en markant förändring i jämförelse med de tidigare; de är mer genomtänkta och välstrukturerade. När de sedan åtföljs av ännu ett blindspår tvingas ett ytterligare förtydligande fram; programmet och programskisserna. Tre nya konceptskisser, K16-K18, görs. De avslutas med skiss K18 som skiljer sig mycket från de övriga. A och B:s beslut om att arbeta vidare med denna skiss egenskaper är en designnod.

Allt detta ingår i den första etappen i konceptprocessen. I denna etapp syns ett tydligt mönster av att skisser, som antingen leder vidare eller är blindspår, leder till en punkt där konceptet eller ramarna behöver en tydligare definiering. Utifrån denna definiering upprepas förloppet gång på gång, tills en skiss med egenskaper värda att vidareutveckla har åstadkommit.

I den andra etappen arbetar A och B med en högre detaljeringsgrad i skisserna. Etappen påbörjas vid en designnod, och om beslutet vid noden skulle återkallas skulle hela processen från denna punkt behöva tas om. I de här skisserna får varje individuell skiss mer tid och tanke till grund. Skisserna har också en mer gedigen argumentation för sin utformning. Vissa skisser får i den här gestaltningsprocessen få sin egen identitet i form av namn; Blomman, Räven och Giraffen. Blomman, Räven och Giraffen åtföljs av en svacka i gestaltningsprocessen, där A och B står inför ett val. Detta val är den starkaste designnoden i hela processen då den avgör vilket förslag som ska ligga till grund för den avslutande gestaltningen. I denna period av tveksamhet ingår både blindspår och vidare definiering av vad som A och B vill uppnå med sitt koncept. Tiden och tveksamheten påverkar processen och när beslutet väl tas bedöms det som självklart. Den skiss som valts ut arbetas därefter vidare, och A och B återgår under hela processen aldrig till något av alternativen. I denna etapp har A



Flödesschema över konceptprocessens etapper. I schemat tydliggörs designnodernas vikt i övergången mellan olika etapper; samt hur viktiga blindspår och definieringar är vid frammåttdrivandet av processen. I schemat inkluderas inte alla fenomen då flertalet av dem sker kontinuerligt under hela processen utan att ha ett specifikt mönster.

och B investerat mer i sina skisser och de vidarearbetar skisser längre innan de släpper dem. Antalet blindspår är färre och även de skisser som inte väljs ut för vidarearbetning bidrar på något sätt till den fortsatta gestaltningen. Avgörande beslut tas i den här fasen, dessa beslut är ofta designnoder.

Etapp tre är en utveckling från beslutet i etapp två. Här vidarearbetas den skiss som valdes ut, i den här processen Blomman, till ett förslag. De stora dragen i förslaget läggs ut och undersöks i sina olika aspekter. Utvecklingen är dock fortfarande konceptuell fram till den slutliga visionsplanen som avslutar etapp tre.

Övriga etapper med högre detaljeringsgrad och mer tekniska as-

pekter behandlas inte i det här arbetet även om konceptet också då vidarearbetas.

Konceptets spår i gestaltningen

Under denna process har konceptet Popova lämnat spår i gestaltningen. Ett av de tydligaste exemplen på detta är den framträdande färgskalan samt de förlängda linjer som syns i Liljan8. Linjer som påbörjas i ett visst kronblad kan avslutas i ett annat, och utgångspunkterna för linjerna är knypunkter vid fasader eller andra linjer. Motivets grad av abstrakthet ligger i balans med Popova och Liljans färgskala återkommer i de omkringliggande bladen på samma sätt som Popova döljer sina figurer i omgivningens färger. Den tredimensionella aspekten från *Composition with figures* syns inte i planen men i snittet; det är ett sätt att tolka Popovas sätt att arbeta med ytor och djup.

Fenomen

Under analysen av processen uppmärksammar vi ett antal fenomen. I styckena nedan ligger dessa separerat från resten av processen. På så sätt kan fenomenen hanteras var för sig vilket underlättar analysen av hur de ter sig samt var de leder i processen.

Hitta formspråk

Genom gestaltningens första etapper pågår ett sökande efter ett formspråk som känns "Popovistiskt". A och B undersöker detta både genom att testa med pennan och genom definiering; både av problem och av fenomen. Till exempel är förlängda linjer ett genomgående drag i arbetet, men linjernas form och förhållande till varandra förändras en bra bit in i processen, tills arbetet i skiss K12 övergår till ytor istället.

I formspråksfenomenet är konceptet översatt bildligt, det är starkt sammankopplat med konceptet på ett mycket visuellt vis. Detta är den del av processen där konceptet är tydligast och mest medvetet eftersträvat.

Blindspår

Vid ett flertal tillfällen i processen utförs handlingar som till synes inte driver processen framåt. Dessa kallas blindspår. Ett av de tydligaste blindspåren under processen är Associationsövningen. Den är någonting som både A och B tycker är högst relevant att de utförde. Ingenting konkret syns i arbetsboken, inga beslut eller vidareutvecklingar tas utifrån övningen men en tydlig skillnad syns i hur konceptskisserna utvecklas från dag 1 till dag 2, efter att övningen görs.

Ett mönster som här har upptäckts är att även om själva handlingen inte tillför någonting så leder avbrottet från de tidigare tankebanorna till att nästa handling blir ett nytänkande tillskott; att göra något annat hjälper. Alltså: direkt så leder inte blindspåren processen framåt, men indirekt gör de det.

Vidarearbetning

Olika skisser arbetas olika långt. En del förkastas redan efter första skissen, då de uppnått sitt syfte, andra får en eller flera vidarearbetningar för att ytterligare testa problemet. Ett exempel på det första är K4 (Moderna Muséets monogram), och det senare är exempelvis K6 och K7 (skiss av en människa och dess vidarearbetning).

Tiden

Den tid processen får ta är en aspekt i hur konceptprocessen utvecklas och avslutas. Vid ett flertal tillfällen sker tvära kast i processen efter att tid passerat. Exempelvis mellan dag 5 och 6, då beslutet angående vilket förslag som ska vidarearbetas förändras över natten. I arbetsboken kan man utläsa att gestaltarna ena dagen bestämmer sig för att gå vidare med en skiss, men morgonen efter väljer de att gå vidare med något annat. Någoting händer under den tid som förflyter mellan att A och B går hem för dagen och kommer tillbaka morgonen efter.

Styrning

Vid ett antal tillfällen bestäms, under de inbördes diskussionerna, vad som ska bli nästa steg i processen. På så sätt begränsas processen till en mer förutbestämd och inte lika fri bana. Exempelvis: innan T3, T4 och T5 bestämmer sig A och B för att arbeta vidare med att dels dra linjer och leta motiv ibland dem, och dels att välja ett motiv och ge det ett kubistiskt uttryck. De beslut som tas styr på så sätt den konceptuella processen in på en mer förutsägbare bana.

Associationer

Under hela processen sker det fria associationer som dokumenteras. En del får värde senare i processen och andra försvinner. Vissa ligger på en högre detaljeringsgrad än vad som vid tillfället används, andra är en ny vinkling på problemet. I exempelvis K10 och K11 hittas ett nytt motiv att testa då Popovas yrke som konstnär plötsligt uppmärksammas och inte hennes konst i sig. Detta resulterar i två skisser av en konstnär som tittar ner på sina fötter.

Associationer till konceptet kan alltså ge nya infallsvinklar, och under processens gång kan nya associationer uppkomma som gör att man tolkar konceptet annorlunda. Associationerna behöver inte vara bildliga, ibland är det tankar, möjligheter eller ord. Till exempel som i fallet med Associationsövningen. Bland de associationer som direkt leder processen framåt i det här arbetet återfinns blomman som hittas i skiss K18 och möjligheten att använda olika markmaterial i lutande ytor, som diskuteras efter Definieringen av Popova.

Definiering

Vid ett antal tillfällen när konceptprocessen har stagnerat görs listor och bearbetning av information. Popovas formspråk definieras och program görs i olika steg av processen. Definieringen sammanfattar och klargör vad som dittills uppnåtts och beslutats, men sätter också ord på olika problem eller fenomen. Den konkretiserar konceptet i ord

och kompletterar visionen. Definieringarna leder till nästa steg i processen, ofta via associationer, som exempelvis ses efter Definieringen av Popova. Ett annat exempel på definiering är förkastningen av skisser, där skissens egenskaper måste uppmärksammas för att kunna lämnas. Definiering innebär att ta någonting abstrakt och göra om det till listor eller ord; någonting konkret. Det är då lättare att ta till sig informationen och gå vidare med beslut i processen.

Upprepningar

Vid ett antal tillfällen upprepas något som redan har behandlats eller ett element som redan har undersökts i en tidigare skiss. Exempelvis påbörjas arbetet med tredimensionella ytor som lutar redan i K5 men fenomenet utnyttjas i K18 och upprepas återigen i början av dag 3. Det finns en visuell upprepning i T2 som kommer från K3. K3 är en av de tidigaste konceptskisserna, där raka linjer bryts av med oväntade mjuka avslut. Detta lämnas under processens gång men kommer alltså tillbaka i T2. Även T6 är en upprepning av tankebanor och idéer som visas första gången i K8-K11, trots denna upprepning resulterar skissen i ett blindspår.

Designnoder

Vid ett par tillfällen tas beslut som när de väl tagits påverkar konceptprocessen i en sådan grad att resultatet skulle vara oigenkännligt om ett annat beslut togs. En av dessa noder är när A och B bestämmer sig för att gå vidare med Popovas formspråk snarare än tavlans motiv (efter Definieringen av Popova), en annan är när Giraffen och Råven valdes bort till fördel för Blomman.

Tillbakablickar

Gång på gång under processen återkommer tavlan *Composition with figures* som inspirationskälla och för att ge nya infallsvinklar; det är en typ av återkoppling till konceptet. När processen stannar upp är återblickar ett medel för att söka ny kraft, något som kan ses kontinuerligt genom processen. På detta sätt används konceptet så sent som i Liljan8 för att finna en färgskala.

Diskussion

I detta arbete valde vi ett grundkoncept som utgångspunkt innan arbetsprocessen startade istället för att arbeta fram det under processens gång. Detta kan argumenteras gå emot vad arkitekten Ian Ritchie belyser i Lawsons bok *Design in Mind* (Lawson 2005, s. 192), där han säger att konceptet måste ha en otrolig kraft och energi för att det ska kunna leda till ett bra resultat. Vi finner att ett tecken på att den styrkan finns i konceptet Popova är återblickarna som kontinuerligt under processen görs till henne och hennes verk för att samla nya tankar och konkretisera problem. Analysen visar att dessa återblickar leder arbetet framåt och hjälper till att driva processen.

Ett annat tecken på konceptet Popovas styrka är att det periodvis under processen refererats till att Popova ”tappats”. Detta räcker i processen för att en skiss ska förkastas. Vi resonerar därför att konceptet Popova är tillräckligt starkt för att kunna definiera vad som *inte* är Popova. Det medför att för att någonting inte ska kunna vara Popova så måste Popova vara någonting. På så sätt är varje exempel på att A och B “tappar Popova” också ett tecken på att de kommer ett steg närmare vad de söker.

I gestaltungsarbetets start var alltså konceptet redan bestämt, därför fanns en klar bild av vad konceptet innebar redan i uppstarten. Det är svårt att föreställa sig hur ett framarbetat koncept skulle ha konkretiserats i gestaltningen. Detsamma gäller ifall Lawsons teori, om att koncept inte alltid behöver vara förstådda eller uppenbara för en gestaltare i ett tidigt skede (Lawson 2005, ss. 192-194), är allmän-giltig eller ovanlig.

Ritchies och Lawsons (Lawson 2005, ss. 189-191) sätt att använda koncept kan ställas mot Filors (Filor 1991, s. 8), då Filors teori skiljer sig mycket ifrån de andra två. Filor ser konceptet som en startpunkt som gestaltaren sedan arbetar sig bort ifrån, Ritchie och Lawson ser det som en pulserande aorta i gestaltningen, som gestaltaren hela tiden kan stödja sig mot och ta styrka ifrån. I det här arbetet kan A och B:s teknik snarare jämföras med Ritchies och Lawsons, då de ständigt återkopplar och hämtar inspiration ur sitt koncept.

Någoting som är värt att nämna är att gestaltningens kvalitet inte väger tungt i det här arbetet. Gestaltungsfasen avslutades efter sju arbetsdagar men det är processen som ses som avslutad snarare än själva gestaltningen. För att uppnå en bra gestaltning anser vi att det hade behövts tas mer hänsyn till omgivande faktorer samt att arbeta till en högre detaljeringsgrad för att kontrollera om gestaltningen håller. I den här undersökningen uppnås målet när grunddragen är lagda och konceptet utvecklats så långt det går inom tidsramen.

Syftet med detta arbete var att genom en gestaltning undersöka hur ett koncept konkretiseras i ett gestaltungsförslag och vad som händer under konceptprocessen. Det innebär att den potentiella oömligheten av ett koncept inte behandlas i det här arbetet. Vi kan inte säga om Eva Jiricna påstående i *Design in Mind* (Lawson 1994 se Lawson 2005, ss. 163-164), att konceptet är en falsk idé är korrekt eller ej. Istället kan vi se i A och B:s arbetsbok hur ett koncept hjälper processen framåt och är ett stöd när de känner sig oinspirerade eller söker efter ett formspråk. Om det är nödvändigt är därför inte behandlat, men att det ger tydliga effekter på arbetets fortskridande är ett resultat.

I de tre etapperna som utgör arbetets process kan vi se att flest skisser producerades i den första etappen, där fokus låg på att finna ett formspråk och att försöka definiera problem och tankar. Första etappen är det stadie där greppet om konceptet är som störst, det smalnar av ju längre processen fortgår. Det betyder inte nödvändigtvis att idéerna blir färre, men de är inte lika utspridda i olika tankebanor.

Ju smalare tratten blir desto färre blindspår görs, då A och B blir allt säkrare på sin vision.

Konceptets spår i gestaltningen

De tydligaste spåren från *Composition with figures* som syns i gestaltningen är färgskalan, formspråket, den tredimensionella utformningen i de lutande ytorna och att A och B väljer att göra ett konstverk på platsen. Konceptet används alltså dels som ett formmässigt hjälpmedel, men A och B påverkas också starkt av det faktum att konceptet är just ett konstverk. Hade konceptet varit ett ord eller en känsla är det troligt att denna aspekt inte hade varit så påtaglig. Färgskalan i *Composition with figures* är en av målningens starkaste karaktärsdrag. En återkoppling i färgskalan ligger därför nära till hands och förstärker kopplingen mellan konceptet och slutresultatet visuellt.

Fenomen

I följande stycken diskuteras fenomenen från analysen. Ett flertal kan kopplas samman med Schöns teorier.

Hitta formspråk

Tidigt i processen finns en viss läsning vid ordet kubism. A och B vet att den målning de valt att arbeta med är kubistisk. Som synes i Associationsövningen tolkar de kubism som någonting strikt geometriskt. I de första skisserna syns därför ett drag av strikthet, stelhet och tydliga ytor. Det är en tolkning av kubism. Det blir en tydlig skillnad i skisserna när ögat och handen tolkar Popova istället för begreppet kubism. Detta är något som främst börjar ske i K12 och K13. Det är då A och B börjar rita med inspiration av Popova istället för att försöka rita av henne.

Sökandet efter ett formspråk är ett av de fenomen som identifierats i analysen. Det är också en form av vad Donald Schön kallar reflektion-i-handling (Schön 1983, s. 49). Själva skissandet, utförandet, är verktyget för att lösa problemet med hur Popovas formspråk uttrycks. Det är inte något som går att förklara i ord, utan ligger i linjernas kurvor, ytornas inbördes relation och motivets nivå av abstraktion. Det är något som måste undersökas med pennan på pappret.

Blindspår

Schön förklarar i sin bok *The Reflective Practitioner* att en viktig del i reflektion-i-handling är att kunna rätta sina handlingar efter den unika situationen (Schön 1983, s. 129). Att ha förmågan att anpassa sig, att bilda nya teorier allteftersom de gamla visar sig vara felaktiga (Schön 1983, ss. 56-58). För varje gång ett problem testas och omformuleras kan även en ny teori bildas efter utövarens uppfattning. På en konceptuell nivå är detta ett bra sätt att beskriva den anpassning som sker från första skiss till sista. I varje ny skiss försöker A och B att hantera det gestaltungsproblem de har föresatt sig: att applicera

konceptet Popova på Moderna Muséets entré. Skissandet för hela tiden problemet mot en lösning, och även de skisser som inte kommer till användning i gestaltningen fyller ett syfte. De är försök att lösa gestaltningen som *inte* visade sig fungera. Schön menar att detta sätt att arbeta kallas för tillbaka-tänkande-design, där arkitekten testar en teori med pennan och sedan anpassar sina fortsatta handlingar efter hur teorin håller mot ritningen (Schön 1983, s. 79). Blindspåren är alltså ett sätt att se vad som inte är konceptet och på så sätt komma konceptet närmare.

Blindspår ger också i kombination med tiden en typ av frist och möjligheten att se på problemet med nya ögon. Genom att se att lösningen på problemet inte fungerar, är ett blindspår, tvingas gestaltaren omformulera sitt problem och gå tillbaka och testa någonting nytt istället. Detta avbrott i processen kan ge en ny inblick för att se nya potentiella lösningar. Ett av de tydligaste blindspåren i denna gestaltungsprocess är Associationsövningen. En trolig anledning till att övningen inte direkt hjälpte processen framåt är att det inte är tillräckligt starka och inspirerande associationer.

Vidare-arbetning

Att välja att gå vidare med en viss skiss och undersöka den ytterligare är det kanske viktigaste fenomenet för att driva gestaltningen framåt. Det är inte nödvändigt med alla skisser, utan en del svarar redan i den första skissen på frågan som ställts; fungerar det här?

Under processen tas en del beslut som är svärmotiverade. Det beror på att A och B båda har erfarenheter och en repertoar som har gett dem kunskapen att i viss mån kunna förutse konsekvenser av olika handlingar samt erfarenheten att kunna förkasta något som de anser är undermåligt. Schön kallar detta kunskap-i-handling; att det ofta inte går, rent konkret, att förklara valet av att göra på ett visst sätt; varför det är så en borde skissa/göra/välja (Schön 1983, s. 50). Det är mycket som görs i arbetsboken som inte enkelt går att förklara. A och B:s kunskap visar sig i skissen, i handlingen. Det är genom kunskap-i-handling som A och B kan avgöra vilka skisser som är relevanta att vidarearbeta.

Alla beslut om vidarearbetning är en grund för hur konceptet kan utvecklas. Utan beslut om vidarearbetning står processen stilla.

Tiden

Att låta tiden gå och olika delar av arbetet vila visar sig i vissa fall vara avgörande för att kunna gå vidare i processen. Ofta kommer tidsaspekten in i kombination med ett blindspår vilket får oss att dra slutsatsen att de har likartade egenskaper; de ger ett avbrott från pågående tankebanor och förmågan att se på problemet med nya ögon när gestaltaren återgår till problemet. I det här arbetet tittar A och B ofta morgonen efter på skisserna från dagen innan och diskuterar dem. På så sätt bildas ett visst avstånd till dem, men anteckningarna på skisserna befäster ändå vad som tänktes i skissningsögonblicket.

Denna distans som tiden ger korrelerar med markanta skillnader i konceptprocessens bana.

En annan tidsaspekt är själva tiden som gestaltningen tillåtits ta. Om gestaltningen avbryts tidigare eller får fortgå längre kan konceptet utvecklas i en annan grad eller åt ett annat håll.

Styrning

Styrningen av processen är ett sätt att begränsa möjligheterna och problemen till en rimlig mängd. Detta görs genom att bestämma vad nästa steg i processen ska bli redan innan det uppkommit. På så sätt styrs processen in på en bana som är lättare att förutse. Det faktum att A och B bestämt vad som ska testas och inte bara skissar på intuition styr gestaltningen i hög grad då det uteslöt många potentiella lösningar. Konceptuellt påverkar styrningarna också utvecklingen då de begränsar den konstnärliga friheten, men de är nödvändiga för att ge ramarna för konceptprocessen. På så sätt är de lite som en lins som fokuserar och koncentrerar processen.

Associationer

De fria associationerna som sker under processen har till synes inte mycket värde. De är dock ett viktigt tecken på hur visionen av platsen utvecklas. De är ofta utsnitt i en högre detaljeringsgrad än vad som arbetas med för tillfället, eller nycklar till formspråk eller koncept. Andra associationer driver inte processen vidare utan glömmas bort.

Lawson tar i sin bok *How Designers Think* upp att en designer oftast inte ger sig in i ett gestaltungsprojekt utan ett bagage, ett referensbibliotek med egna åsikter, tankar och idéer (Lawson 2005, s. 159). Han menar att detta referensbibliotek många gånger påverkar gestaltningens slutresultat, omedvetet eller medvetet. A och Bs repertoar från landskapsarkitektutbildningen och deras egna referenser påverkar både den konceptuella processen och slutprodukten. Associationerna i arbetet grundas oftast på detta referensbibliotek samt vad A och B har framför ögonen. I det här fallet är tekniken att låta skisserna från föregående dag samt en bild av *Composition with figures* sitta framme på väggen avgörande. De agerar som katalysatorer för tankeverksamheten.

Definiering

Fenomenet definiering är nära förknippat med styrning, då det definitivt styr den vidare gestaltningen. De listor och definieringar A och B gör ger en utgångspunkt när de fortsätter arbetet, det är ett sätt att sätta i ord något som knappt går att beskriva. Det är också ett sätt att se till att gestaltarna förstår varandra i arbetet, att deras vision och bild är gemensam. I det här arbetet håller sig A och B inte strikt till sina definieringslistor eller program- och elementpunkter. Det syns tydligt i processbeskrivningen att punkterna behövs, då de för konceptprocessen framåt, men A och B väljer ibland att ignorera dem. Att dessa punkter inte alltid följs kan bero på att fokus i detta arbete är

konceptuellt och många av de punkter som definieras är starkt kopplade till gestaltningsprocessen i allmänhet. De är nödvändiga att göra, men inte nödvändiga att hålla sig till.

Definieringen definierar alltså hur konceptet ska tolkas och ger konceptet en konkret dimension. Det ger möjligheten att arbeta med ett abstrakt koncept i något så konkret som en gestaltning.

Upprepningar

Vi identifierar från analysen två olika typer av upprepningar: den omedvetna och den medvetna. Den omedvetna upprepningen är starkt sammankopplad med fenomenet att hitta formspråk samt gestaltarens repertoar. Gestaltaren fattar omedvetet tycke till någonting som sedan upprepas genom gestaltnings- eller konceptprocessen. Det kan exempelvis vara en linje som ”känns bra” eller en konceptuell tanke såsom idén med de lutande ytorna.

Den medvetna upprepningen är övertygande. I och med att gestaltaren väljer att göra någonting en gång till får det som upprepas mer tyngd. Det är alltså ett medvetet val och upprepningen leder till en trygghet i beslutet, då gestaltaren försäkras sig om att lösningen som beslutas om fungerar. Detta ger en säkrare gestaltning ur gestaltarens perspektiv. Upprepningen är alltså ett sätt att befästa ett beslut som redan i praktiken tagits. Ett exempel på en medveten upprepning är, i det här arbetet, försäkringen om att A och B vet säkert att de vill arbeta med motiv efter den nya programskissen, något som nämns redan i programmet ett par dagar tidigare.

Det är också ett sätt att påminna om en association eller en lösning som tidigare förkastats eller glömts bort, men som nu fått ett värde. På så sätt återkopplar gestaltaren bakåt i processen och använder den kunskap som fått genom reflektion-i-handling. I skissen T6 kan återkopplingen till K8, K9, K10 och K11 bero på att en underliggande tanke, att använda motiv i plan, har legat kvar hos A och B och inte helt bearbetats. Den får därför i T6 en till chans att testas.

Designnoder

Designnoder är nästintill oåterkalleliga beslut i konceptprocessen påverkar slutprodukten mycket starkt (Schön 1983, s. 100). De tas med hjälp av en kombination av Schöns reflektion-i-handling och kunskap-i-handling. Ofta verkar det finnas ett element av tveksamhet i beslutet; är det verkligen redo att tas? Här spelar tiden som fenomen återigen en viktig roll genom att ge ett avstånd till de olika alternativen. Detta syns tydligt mellan dag 5 och 6, då Blomman väljs ut som den skiss som ska vidarearbetas, trots att ett annat beslut togs på slutet av dag 5. Denna designnod leder till att den konceptuella utvecklingen blir radikalt annorlunda än den hade varit om A och B föredrog att gå vidare med Råven eller Giraffen.

Tillbakablickar

Tillbakablickarna till konceptet under processens gång visar tydligt på konceptets styrka som inspirationskälla. Genom att gå tillbaka

och definiera eller associera använder sig A och B av konceptet, på Richies sätt (Lawson 2005, s. 192), som en nerv genom hela processen.

Metod

Intervjuer eller enkäter var en alternativ metod för att undersöka vårt syfte och fråga. Vi ansåg att intervju- eller enkätstudier inte var lämpliga då de inte skulle ge en lika djupgående överblick över processen.

I detta arbete gjorde vi en gestaltning som dokumenterades i en arbetsbok, varefter vi blickade tillbaka och analyserade den konceptuella processen utifrån arbetsboken. Denna metod kan kritiserar, då vi hela tiden under gestaltningsprocessen har varit medvetna om att vi sedan ska gå tillbaka och analysera alla beslut och val i processen och att detta kan ha styrt vår konceptprocess och gestaltning. Schön menar att det inte är alltför ovanligt att gestaltaren tänker på vad som görs medan det utförs (Schön 1983, s. 50). Därför blir enligt hans resonemang vår metod inte ett hinder för gestaltningsprocessen, utan är en naturlig del i den.

Trots detta valde vi att skriva processen i tredje person för att distansera oss från den och underlätta analysen. På så sätt kunde vi mer objektivt analysera de fenomen vi ser i processen.

Vi valde att göra en inventering och analys i början av arbetet, och att ha programpunkter och programskisser att utgå ifrån. Relevansen av denna information kan ifrågasättas då det är en konceptuell process vi följer och informationen skulle kunna bli ett hinder för konceptets utveckling. Vi antog att det skulle vara svårt att arbeta konceptuellt i ett vakuum och valde därför att redan från början göra en kort analys. En bit in i processen märkte vi även att det var svårt att arbeta utan att ha något program att utgå ifrån och utarbetade därför ett sådant. Vi anser därför att detta var nödvändigt för en bra process.

Då gestaltningen i sig inte är vårt resultat, utan processen som dokumenteras i arbetsboken, så har våra avgränsningar inte påverkat resultatet negativt. Gestaltningen behövde inte gå in i detaljutformning och växtval, då det vi var intresserade av var att undersöka processen från koncept till förslag, och inte till bygghandling. Att vi avgränsade oss och inte tog trafiksituationer och ekonomiska faktorer i beaktning underlättade för den konstnärliga friheten. Detta påverkar graden av verklighetsförankring då de här faktorerna är ytterst viktiga i realiteten, men då undersökningen gäller den konceptuella delen av gestaltningsprocessen är denna verklighetsförankring inte lika essentiell.

Något som har påverkat arbetet mycket är att vi har undersökt vår (A och B:s) egen process. Det innebär dels att processen är mycket personlig; vi har kunnat undersöka hur vi med våra erfarenheter hanterar koncept. Det självgranskande elementet i undersökningen ger en mer komplett bild av processen samt ett ärligt exempel av hur en process kan se ut.

Många av de tekniker som används och den beslutsförmåga vi

övat upp bygger på tidigare gestaltningsprocesser. Vi har också referenser till vad olika egenskaper i gestaltningen kan ge för konsekvenser, exempelvis att markmodellering med lutande ytor i olika färger skulle ge en aktiv lekvänlig yta.

I bearbetningen av materialet från arbetsboken har vi sållat i information. Detta innebär att material kan ha förlorats, men det är något som vi aktivt har försökt att undvika. Därför behåller processbeskrivningen trovärdighet, men också många personliga drag, och samtliga skisser är original.

Vid två tillfällen under processen använder A och B skisser för att kommunicera. Skissen används alltså inte för att direkt driva arbetet framåt, utan snarare för att säga det som inte kunde uttryckas tillräckligt i plan eller i ord. På samma sätt används snitt och perspektiv för att undersöka och visa olika aspekter tredimensionellt. De kommunicerande skisserna är en liten men viktig del i att arbeta med någonting abstrakt i grupp; ett medel för att förklara tankar och visioner för varandra. Det är också ännu ett exempel på Schöns reflektion-i-handling. Genom att skissa och förklara för varandra omformuleras problemet som skissen skulle beskriva.

Under arbetets gång diskuterade A och B kontinuerligt sin utveckling och det material som produceras. Det var ett sätt att se till att de båda tänkte på samma sätt, men också ett sätt att kommunicera nya idéer och visioner till varandra så att den andre fick tillfället att vidarearbeta dem eller inkorporera dem i sina egna skisser. Diskussionerna var ett effektivt sätt att driva gestaltningen vidare då de väckte associationer och tankar som genast kunde tas tillvara och vidarebefodras till varandra. De kommunicerande skisserna och diskussionerna belyser vikten av att samarbeta med ett bra diskussionsklimat och god kommunikation sinsemellan. A och B utformar tillsammans en gestaltning och det är viktigt att bådas tankar och reflektioner belyses under arbetets gång. De båda kommunikationsmedlen är ett sätt att uppnå detta.

Sammanfattning

I detta arbete har vi behandlat den konceptuella delen av gestaltningsprocessen. Detta är en svår och personlig process. De slutsatser som vi har dragit handlar om hur koncept kan användas, den konceptuella processen och fenomenen att hitta formspråk, blindspår, vidarearbetning, tiden, styrning, associationer, definiering, upprepningar, designnoder och tillbakablick gett en ökad insikt i den gestaltande processen. Vårt arbete har bidragit till en ökad förståelse för att handlingar som till synes inte leder någonstans har ett värde. I framtida arbeten skulle just de skenbart onödiga handlingarnas värde vara ett intressant studieämne. Vi skulle också gärna se en studie av processen att plocka fram ett koncept och konceptarbetets avslutande stadier, då de delarna av den konceptuella processen inte har inkluderats i det här arbetet.

Referenser

Filor, S.W. (1994). The nature of landscape design and design process. *Landscape and Urban Planning*, vol. 30, ss. 121-129.

Filor, S.W. (1991). *The process of landscape design*. London: B. T. Batsford Ltd.

Janson, U. (1998). *Vägen till verket - studier i arkitekt Jan Gezelius arbetsprocess*. Diss. Chalmers tekniska högskola. Göteborg: Bokförlaget Daidalos.

Lawson, B. (2005). *How Designers Think - the design process demystified*. 4. ed. New York: Routledge.

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge: The MIT Press.

Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner*. Paperback ed. Aldershot: Ashgate Publishing Limited.

The State Tretyakov Gallery (2015). *Popova, Lyubov Sergeyevna*. http://www.tretykovgallery.ru/en/collection/_show/author/_id/364 [2015-04-19]

The State Tretyakov Gallery (2015). *Terms of use site*. <http://www.tretykovgallery.ru/en/museum/termofuse/> [2015-06-02]